PlayStation®2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®

Revista Oficial - España

78 • JULIO 2007 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €

SOLO 2'95 € REVISTA + GUÍA

SONY GAMER'S DAY

Uncharted: Drake's Fortune, God Of War PSP, Heavenly Sword y mucho más

HAZE

Descubre el shooter que cambiará la historia...

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

FIFA 08

PS3 PSP PS2 ¡HA LLEGADO LA HORA DE LA REVANCHA!

CONCURSOS

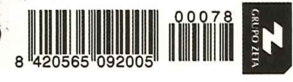
¡Regalamos más de 100 juegos y una guitarra eléctrica de Burnout!

DESCUENTO
LOS MEJORES JUEGOS!

5€

AHORRO SEGURO EN NUESTROS
TULOS RECOMENDADOS...
ider-Man 3 (PS3) • Untold Legends: Dark
dom (PS3) • Tony Hawk's Project 8 (PSP)
Z Shin Budokai 2 (PSP)
nb Raider Anniversary (PS2)

A FONDO:
PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO - **DBZ SHIN BUDOKAI 2** - GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
SINGSTAR POP HITS 40 PRINCIPALES - MANHUNT 2 - **TRANSFORMERS** - NARUTO UZUMAKI CHRONICLES...



GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Consejeros JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA
Secretario JOSÉ RAMÓN FRANCO
Vicesecretario ENRIQUE VALVERDE

Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Comité Editorial MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JESÚS MARAÑA,JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS

Director de Área de Revistas y Ocio JOSÉ LUIS GARCÍA
Director de Área de Prensa ROMÁN DE VICENTE
Director de Área de Administración y Finanzas CONRADO CARNAL
Director de Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director de Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director de Área de Distribución VICENTE LEAL
Directora de Área de Promociones y Marketing MARTA ARIÑO
Director de Área de Libros FAUSTINO LINARES
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios AGUSTÍN VITÓRICA

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte DIEGO ARESO
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
KOLDO GUINEA (Jefe de Maquetación), JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ, FRANCISCO CABALLERO
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, MIGUEL TORRES (Edición), DAVID CASTAÑO, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ, JESÚS ROCAMORA
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Director Editorial y de Expansión OSCAR BECERRA
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Directora de Marketing MARÍA MORO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

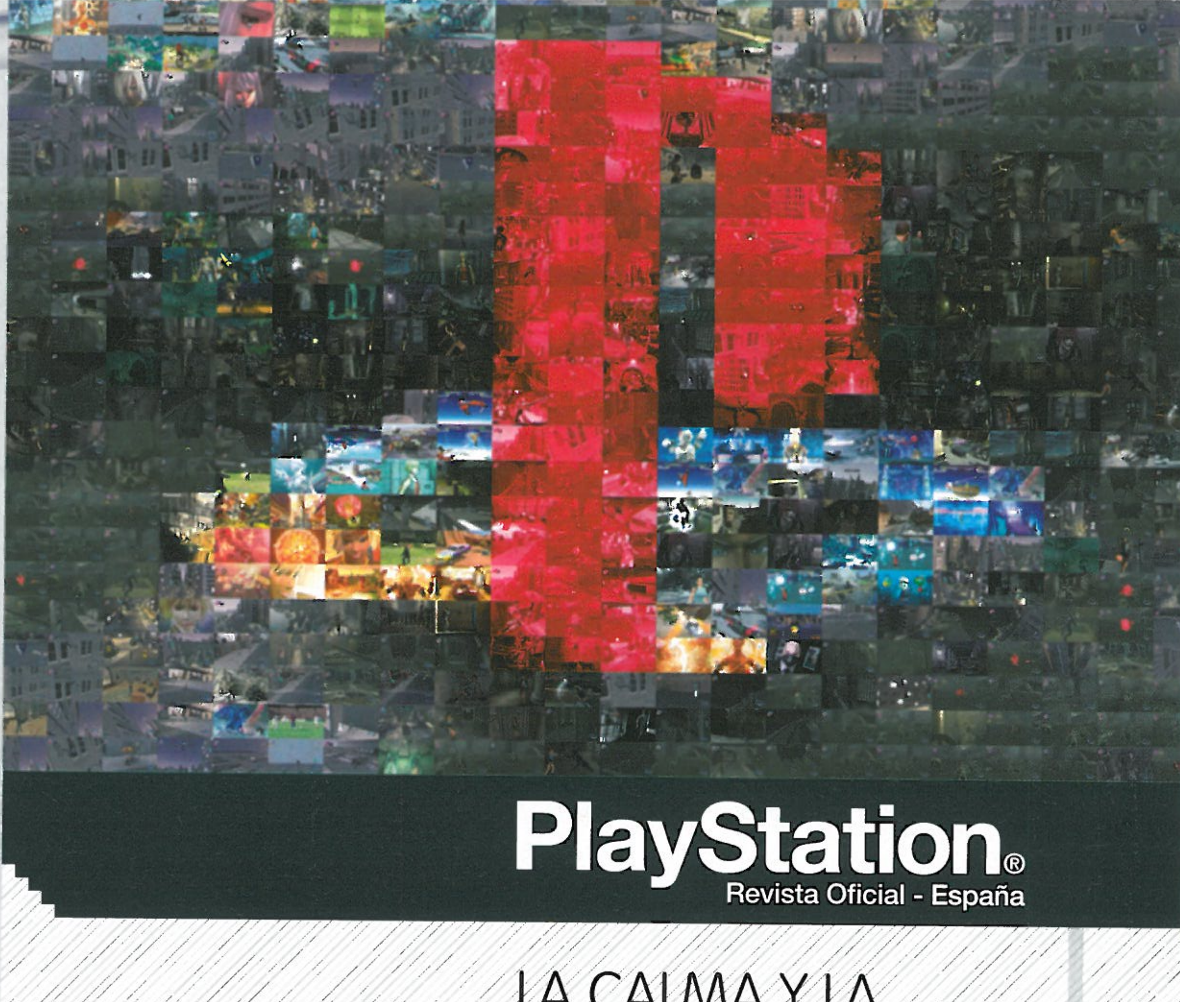
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortes, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. **Alemania:** I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associales, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax 46 8 661 02 07 **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com **Italia:** I.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. + 39 02 62 69 44 41. robert@hfga.it **Gran Bretaña:** I.G.A. London. Eva Twine-Probst Tel. + 44 207 150 7432 eva.twine@igalondon.co.uk **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot, Tel.: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Sodersten. Tel: 46 8 457 89 07 karin.sodersten@interdeco.se **USA:** I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HIP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax 00 30 1 685 33 57 **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax. 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Valcharaporn Mangkonkarn. Tel: 662 938 61 88

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid)
DISTRIBUYE: DISPESA C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.



LA CALMA Y LA TEMPESTAD



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Mi madre quería una niña y alumbró un coloso»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Mis placeres prohibidos: dormir mucho y...»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«No hay ningún loco, solo es leyenda (Ñu)»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Microrrelato: Tampoco ahí estaba el UMD perdido»

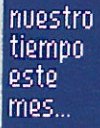


Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«I don't need no good advice, I´m already wasted»



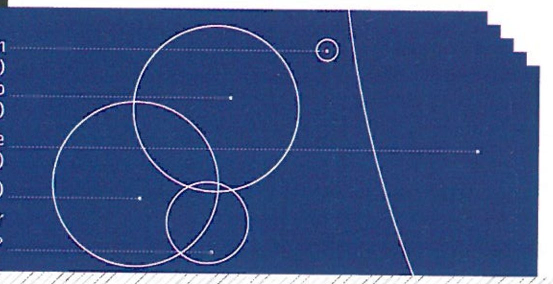
Siempre han sido términos difíciles de aplicar al mundo del videojuego, aunque ya todos, más o menos, sabemos cuáles son las épocas que delimitan la actividad y el biorritmo del sector. Nos encontramos al comienzo del verano, todavía con los ecos poderosos de los lanzamientos que se han decidido a protagonizar las vacaciones junto a nosotros, y ya aparecen, orgullosos, en el lejano y azul horizonte, los candidatos de la temporada de caza mayor. Apenas vamos a tener unos días para saborear el presente. Pero así es este mágico mundo, que tiende a adecuar su velocidad a la de los procesadores que rigen los designios de las consolas de nueva generación. Sabemos que estáis preparados para esto y para mucho más, por eso os hemos preparado un menú veraniego de esos que requieren varias horas de bendita digestión. ¿Llegará un día en el que ni los videojuegos descansen en verano? Es más que posible.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



nuestro tiempo este mes...

3 segundos sin comer buñuelos y sin pensar en su aspecto (Last Monkey)
2 horas comportándose como un rancio caballero con las chicas (Némesis)
1 mes intentando quedar con las chicas de Tiempo sin éxito alguno (The Elf)
2 horas disertando sobre la muerte (John Tones)
30 min. eBay devuelve la ilusión al dire, por fin puede presumir de «Amiga»



sumario

#78
JULIO
2007




Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.



Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.



La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.



A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

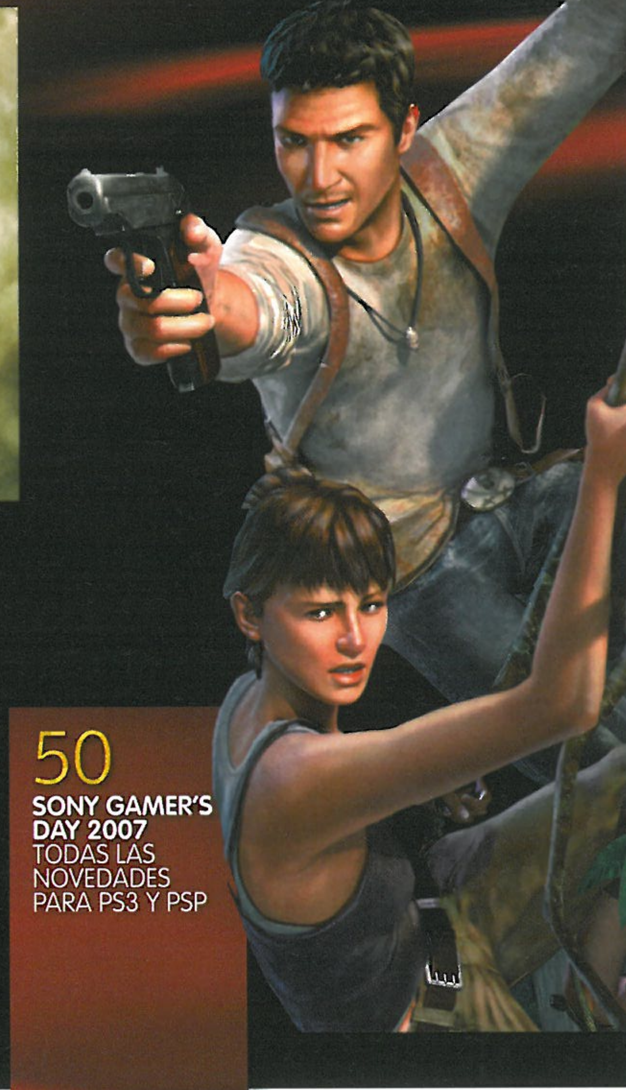
CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.











118 **SHREK TERCERO**
OGROS Y PRINCESAS REPARTEN LEÑA EN PLAYSTATION 2 Y PSP

NEWS 12
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

JAPÓN 76
LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS DEL LEJANO ORIENTE

PS ON-LINE 32
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED

TEST 80
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

VERSIÓN BETA 112
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

BUZÓN 128
CONSULTORIO 130

PLAYSTYLE 137
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

34 **SUPER STARDUST HD**
UN ADICTIVO SHOOTER DE PLAYSTATION STORE CON ALMA DE CLÁSICO.

140 **EL SUEÑO DE MORFEO**
SUS TRES COMPONENTES NOS HABLAN DE SU EXPERIENCIA AL JUGAR CON PLAYSTATION 3.

114 **TRANSFORMERS**
LOS CÉLEBRES ROBOTS DE LOS AÑOS 80 DEBUTAN EN EL CINE ENTRE MILES DE EXPLOSIONES.

VENGANZA.
CARNICERÍA.
DESTRUCCIÓN.

COMO
NUNCA
ANTES.



PLAYSTATION 3





futuro perfecto

Las imágenes más espectaculares de los juegos más esperados.

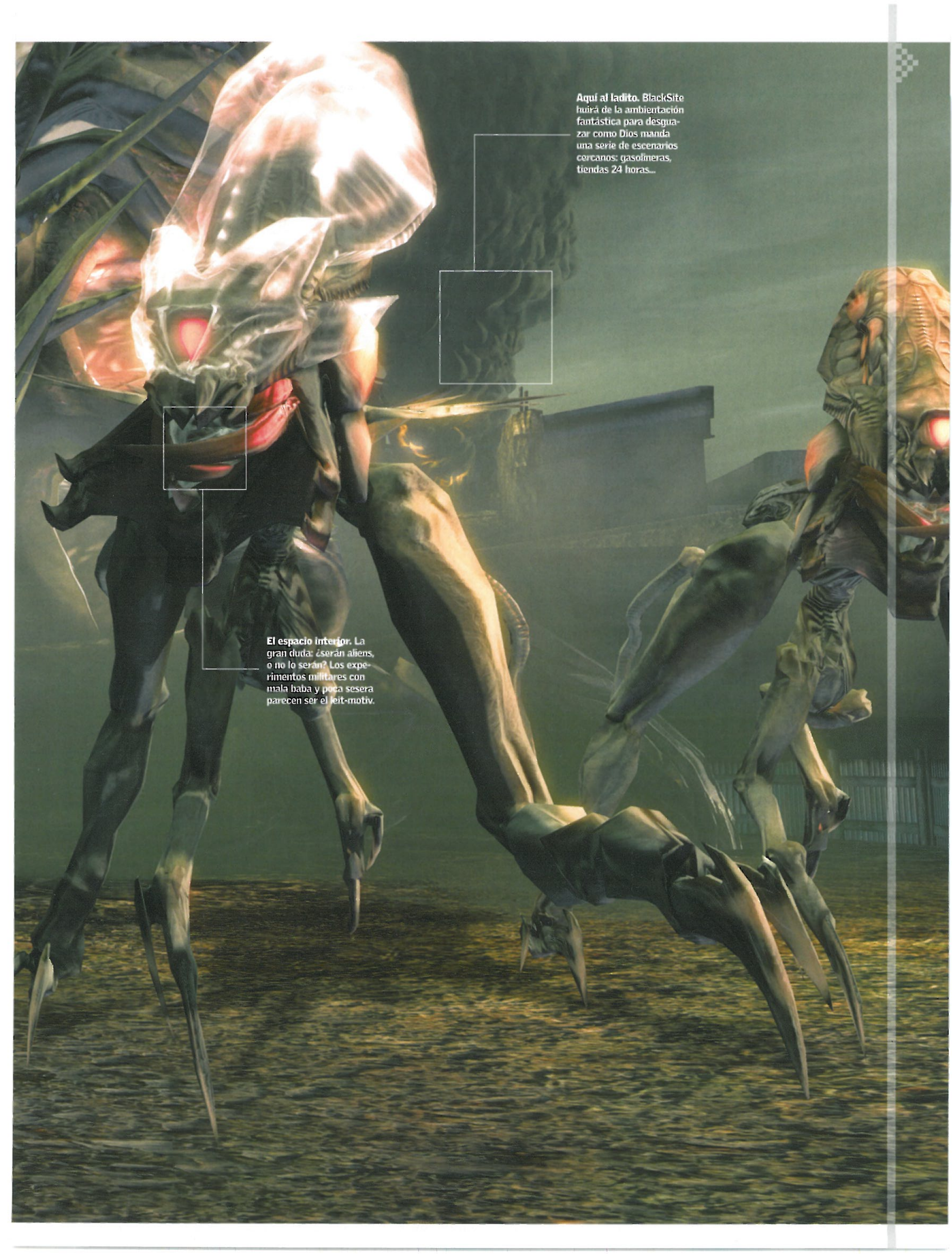
Go, go, go! Acción táctica en primera persona. Olvídate de cargar como un loco. La clave está en dar bien las órdenes y en ejecutarlas mejor.

LANZAMIENTO OTOÑO 2007

BLACKSITE AREA 51

PS3

La división tejana de **Midway**, sus estudios en Austin, prometen revolucionar el género de la acción en primera persona con esta secuela de *Area 51* (queridísimo por un buen puñado de aficionados). ***Black Site*** te traslada de nuevo a la secretísima base militar americana para narrar una historia de «conspiranoias» pseudoalienígenas en forma de *shooter* muy exigente. Las novedades se hallan en el apartado de la Inteligencia Artificial, con unos enemigos espabilados y un pelotón que responde no solo a las órdenes, sino al rendimiento del jugador. Todo ello en un entorno apocalíptico que quita el hipo.



Aquí al ladito. BlackSite huirá de la ambientación fantástica para desguazar como Dios manda una serie de escenarios cercanos: gasolineras, tiendas 24 horas...

El espacio interior. La gran duda: ¿serán aliens, o no lo serán? Los experimentos militares con mala baba y poca sesera parecen ser el leit-motiv.

En el nombre de Dios... Roguemos para que el juego no sea censurado en Occidente, como sucedió en el pasado, y veamos crucifijos como éste a modo de magia especial.

Rostros conocidos. El remake recreará fielmente toda la entrañable galería de enemigos de Castlevania.



LANZAMIENTO
OCTUBRE
2007

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

Konami ha desvelado nuevas imágenes del *remake* para **PSP** del clásico *Akumajo Dracula X: Rondo Of Blood* de *PC Engine Super CD-ROM*. Y la verdad es que cada vez tiene mejor pinta, como lo demuestra la pantalla de abajo: se reconoce el característico *hall* de entrada del castillo del Conde y un par de enemigos míticos. Además de este *remake* poligonal, el UMD incluirá (a modo de extras) el *Rondo Of Blood* de *PC Engine* y el memorable *Symphony Of The Night*, considerado el mejor *Castlevania* de todos los tiempos.

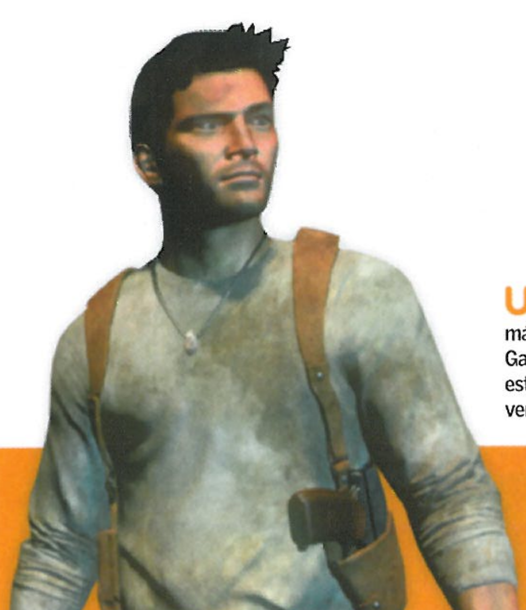




PONTE EN RUTA

Navegador U92

Actualmente es el navegador con la pantalla panorámica más grande del mercado (con 20 mm de grosor), por lo que facilita enormemente su visionado mientras conduces. Asimismo, además de indicar la ruta, ofrece información adicional, como la localización de gasolineras. Posee función «Comando Gestual», el que permite acceder a los destinos más frecuentes haciendo un simple dibujo en la pantalla táctil (que habrás tenido que establecer anteriormente). 349 € - 399 € (dependiendo del modelo) www.sony.es



Uncharted. Es uno de los juegos más importantes presentados en el Sony Gamer's Day. Si quieres saber todo sobre este título y otros muchos más, como Heavenly Sword, pásate por la página 50.

TRES DE NECESIDAD

Un verano refrescante con PlayStation 3



1 Fusion Coleer Fan

Para que tu PS3 no se acalore demasiado, ahora que llegan las altas temperaturas, Joytech te propone (por sólo 19,99 €) este accesorio que se acopla a la consola y la refrigera sin producir nada de ruido.

2 Chillstream Controller

Y para sentir el frescor en las palmas de tus manos mientras juegas, nada mejor que este mando de control con ventilador incorporado de Logitech. Su precio es de 34,99 €.

3 Cordless Mediaboard

Y si lo que quieres es estar tirado en tu sofá mientras chateas o navegas por la red con tu PS3, elige este teclado inalámbrico con Touchpad de Logitech (69,99 €).



CASI MICROSCÓPICO

Zen Stone

Diminuto y muy ligero, este reproductor de MP3 lleva incorporada una tarjeta de memoria de 1 GB a un precio muy competitivo. Tiene una capacidad de almacenamiento aproximadamente de unas 500 canciones, y su batería (integrada y recargable) posee una autonomía de 10 horas. Además, puedes personalizarlo, ya que están a la venta carcasas en cinco colores. 39,95 € es.europe.creative.com



COMO UN PAPARAZZI

PowerShot S5 IS

Esta nueva cámara de fotos compacta de Canon posee Zoom Óptico 12x y 8,0 Megapíxeles. Además, respecto del modelo anterior, se ha incorporado una pantalla LCD más grande (2,5") y de mayor resolución. 529 € www.canon.es





El detalle. Nuevos Vaio. Sony anuncia la ampliación de su gama de «ultraportátiles» con la serie TZ, con chásis de fibra de carbono y solo 1,19 Kilos de peso, sin renunciar a la potencia.

EL PODER DEL APURADO

Sistema de afeitado hidratande HS

Ahora estar bien afeitado es sinónimo de estar bien hidratado. Y es que Philips ha creado un sistema de afeitado que incluye crema hidratante. Es decir, la máquina lleva incorporado un cartucho de crema Nivea for Men (de fácil rellenado) que se extiende por el rostro cuando pasas los cabezales de afeitado. Es 100% estanca, por lo que puedes usarla en la ducha. 100 €-160 € (dependiendo del modelo) www.philips.es



HECHO A TU MEDIDA

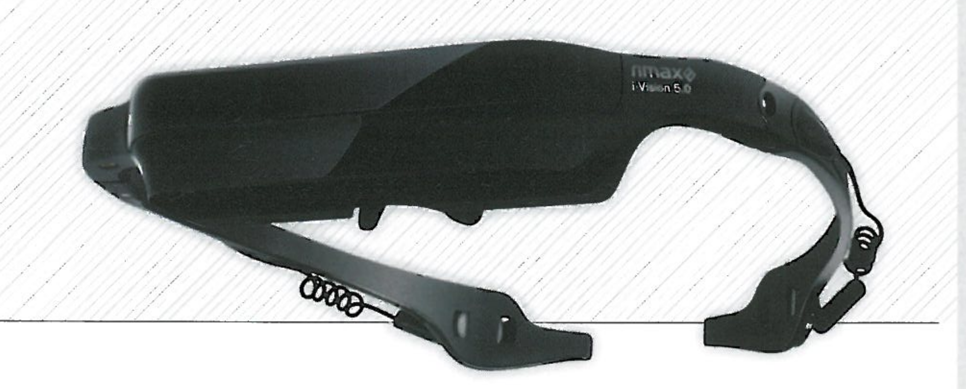
Ultra Edition U700

102.5 x 50 x 12.1 mm son sus medidas; vamos, que si lo guardas en el bolsillo de tu camisa apenas se nota... Además de sus perfectas dimensiones y su moderno diseño (con teclado deslizante), el móvil lleva incorporado una cámara de 3,2 Megapíxeles con autofocus y pantalla de 2,22 pulgadas. Asimismo, dispone de una tarjeta de memoria de 20 MB y un moderno interfaz que facilita su manejabilidad.
389 € www.samsung.com.es

AÚN NO LO HAS VISTO TODO...

Rimax iVision 5.0

Conecta tu PlayStation 3 a estas gafas multimedia de Rimax y tu concepto de entretenimiento audiovisual cambiará... El diseño de estas «lentes» equivale a una pantalla de 48" vista a 2 metros de distancia y a una resolución de 922.000 píxeles. También puedes ver fotos, películas y archivos de vídeo, así como conectar tu iPod.
Apenas pesa 84 gr. y lleva audio estéreo mediante auriculares integrados. 299 € www.rimax.net



¡MOVISTAR AL ATAQUE!

M-attaCK!

INVADIMOS LAS PLAYAS CON LOS CAMPEONATOS del MUNDO y de ESPAÑA de KITEBOARD, BODYBOARD, SURF Y VOLEYPLAYA. TAMBIéN CINE, MúSICa Y MUCHO MÁS. NO TE LO PIERDAS.

INFÓRMATE DE LAS FECHAS EN WWW.MOVISTAR.ES



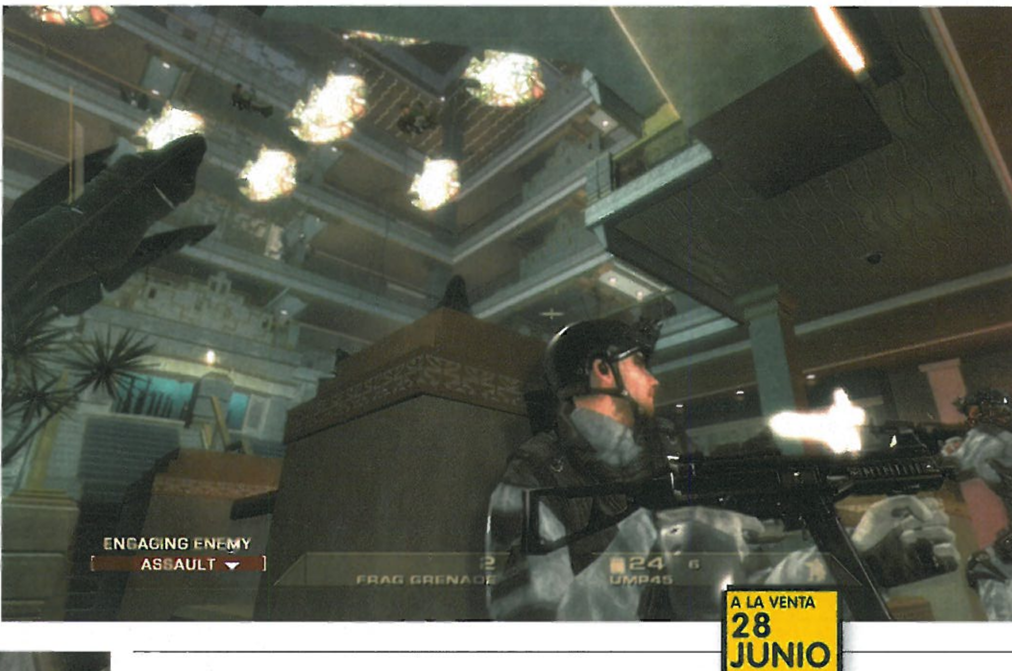


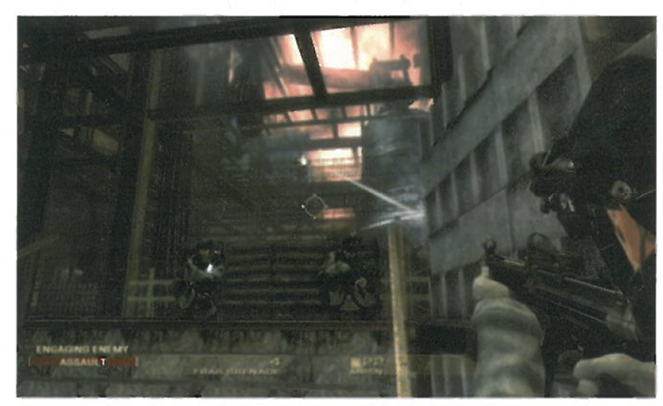
www.movistar.es



¡Viva Las Vegas! Escenarios repletos de decoración lujosa y con intensos tiroteos: esto es solo posible en la Ciudad del Pecado.







A LA VENTA
28 JUNIO

RAINBOW SIX: VEGAS

PS3 va a recibir el espectacular asalto de este equipo de élite

De la mano de **UbiSoft,** la fuerza de asalto creada por el escritor Tom Clancy traslada su rango de operaciones a **PlayStation 3**. Este equipo antiterrorista viaja desde las humildes barriadas de Méjico hasta la capital del neón y el lujo, Las Vegas. El juego propone controlar a un grupo de tres especialistas perfectamente coordinados. Cada agente tiene habilidades específicas, como la desactivación de explosivos o una perfecta puntería de francotirador. Pero estos tres personajes han de actuar como un solo hombre para poner fin a la amenaza criminal que anida en Las Vegas: es preciso coordinar las órdenes y sacar provecho de las armas y equipamiento disponible. ***Rainbow Six: Vegas*** hará uso del *Sixaxis* en ciertos dispositivos, como la cámara espía. Además tendrá niveles exclusivos, un espectacular motor gráfico y nuevos mapas para su modo multijugador.

Somos un equipo. La acción conjunta de los tres miembros del Rainbow Six convierte a este escuadrón en el azote de los terroristas en Las Vegas.

www.revistaplaystation.com

Tanto si lo tuyo es la acción de bolsillo de Vice City Stories en PSP, como si disfrutas encarnando a un héroe en Spider-Man 3, hallarás todas tus dudas resueltas en nuestra web. ¿A qué esperas?



Acción a manos llenas. Tequila necesita dos pistolas para plantar cara a las docenas de matones que quieren su pellejo, mientras las balas no dejan piedra sobre piedra al destruir todos los escenarios.



JOHN WOO PRESENTA STRANGLEHOLD

La acción brutal de Hong Kong explota en septiembre para PlayStation 3

El cine de acción resurgió en los 90 gracias al director John Woo; y este verano **Midway** traerá a **PlayStation 3** la continuación de la obra magna de Woo, *Hardboiled*. En ***Stranglehold*** el teniente Tequila (el actor Chow Yun Fat, *Piratas del Caribe*) viaja desde Hong Kong hasta Chicago para poner fin al crimen organizado. El camino de este héroe está plagado de plomo, con coreografías de disparos y escenarios totalmente destruibles. En Estados Unidos **Midway** ha confirmado la aparición de una Edición de Coleccionista en cuyo *Blu-ray* se incluirá la citada película, *Harboiled*, que es posible que llegue a Europa.

DESDE AMÉRICA

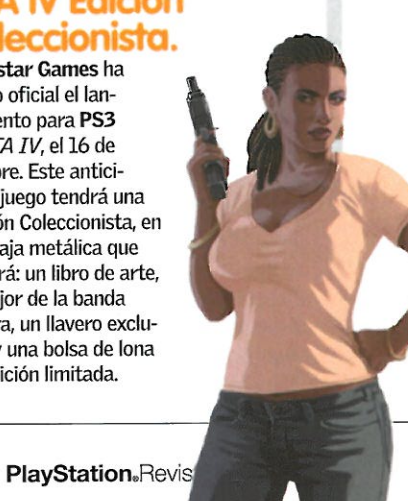


1 **Alone In The Dark.** Cada vez son más los alicientes de este juego de terror para **PS3** de **Atari.** El regreso de Edward Carnby contará con la participación de Lorenzo Carcaterra, escritor de éxito internacional y afamado guionista televisivo. Carcaterra va a hacer que Alone In The Dark sea como una grandiosa serie de terror, en la que cada nivel representará un episodio.



2 **Midnight Club Los Angeles.** La cuarta entrega de esta popular saga de conducción urbana ha sido confirmada por **Rockstar Games**. *Midnight Club Los Angeles,* para **PS3**, llegará a principios de 2008. Unirá una ciudad tan atractiva como L.A. con un apartado gráfico de primer orden, sin descuidar opciones de *Tuning* y modos On-line para probar nuestra pericia.

3 **GTA IV Edición Coleccionista.** **Rockstar Games** ha hecho oficial el lanzamiento para **PS3** de *GTA IV*, el 16 de octubre. Este anticipado juego tendrá una Edición Coleccionista, en una caja metálica que incluirá: un libro de arte, lo mejor de la banda sonora, un llavero exclusivo y una bolsa de lona de edición limitada.





NOVIEMBRE, MES DE ALTAIR

UbiSoft ha hecho oficial la fecha de lanzamiento de Assassin's Creed para PlayStation 3. La ansiada aventura de Las Cruzadas llegará a la consola de Sony en noviembre.





En DIRT es preciso tomarse la conducción en serio, aunque para ello sea necesario enfangarse.





Casi real. En estas dos imágenes se pueden comparar el interior de un coche en DIRT (izda.) con uno de verdad.

COLIN MCRAE DIRT: NUEVAS IMÁGENES

La nueva entrega de Colin McRae ya ultima su estreno en PlayStation 3

DIRT es el sobrenombre con el que la aclamada saga de conducción *Colin McRae* se descubre en la nueva generación. El juego de **Codemasters**, que llegará a **PlayStation 3** en otoño, va a contar con un exclusivo motor gráfico: *Neon*. Este gestor es el que va a dar a ***DIRT*** un nivel de realismo sin precedentes. Su capacidad será tan alta que podrá aplicar física en tiempo real al viento y alterar elementos como la vegetación, la lluvia, el humo del tubo de escape o la propia conducción.

Colin McRae: DIRT también ofrecerá un sistema de daños inédito que irá desde la superficie (como las manchas de barro o los arañazos) hasta abolladuras en la carrocería, o grietas en las lunas. Así, el riesgo de acabar en siniestro total será otro de los muchos alicientes de ***Colin McRae: DIRT***, sobre todo si vas al volante de un *Subaru Impreza* o el nuevo *R4* de McRae: dos de los más de 40 vehículos oficiales que tendrá el juego. Amantes de la conducción, estáis de enhorabuena.



Viva la cinta americana. Un estilo de conducción más agresivo, con choques y daños, necesita un apartado visual rudo y agresivo.



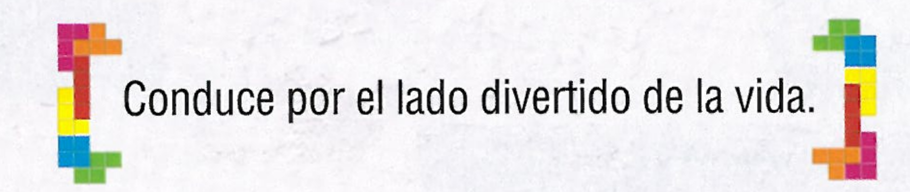
Trabajo de chapa y pintura. Las mejoras del motor y rendimiento tendrán tanta o más importancia que el aspecto del coche.





Need for Speed ProStreet

Electronic Arts prepara para noviembre ***Need For Speed ProStreet.*** Ahora se podrá elegir entre carreras y festivales en todo el mundo, e incluye pruebas en las que se potencia el componente de simulación. Todo ello sin descuidar el nivel de espectáculo que caracteriza a la serie. El *Tuning* apostará por un aspecto más sucio y urbano, con un sistema de colisiones cuya gestión de daños e impactos va a ser la más avanzada del género de conducción.



AGUAS LA CAROLI

KIA Rio

Desde 9.330€*

Aquí comienza tu partida.

1.4. DOCH (94cv) • 1.5 CRDi (110cv) • 1.6 DOCH (112cv)

ABS • EDB • BAS • ESP • 6 Airbags • Llantas de aleación • Retrovisores eléctricos y calefactados • Elevalunas eléctricos Radio CD • Cierre centralizado con mando a distancia • Ordenador de a bordo • Climatizador • 3 años de garantía

Equipamiento según versiones



infokia: 902 283 285

www.kia.es

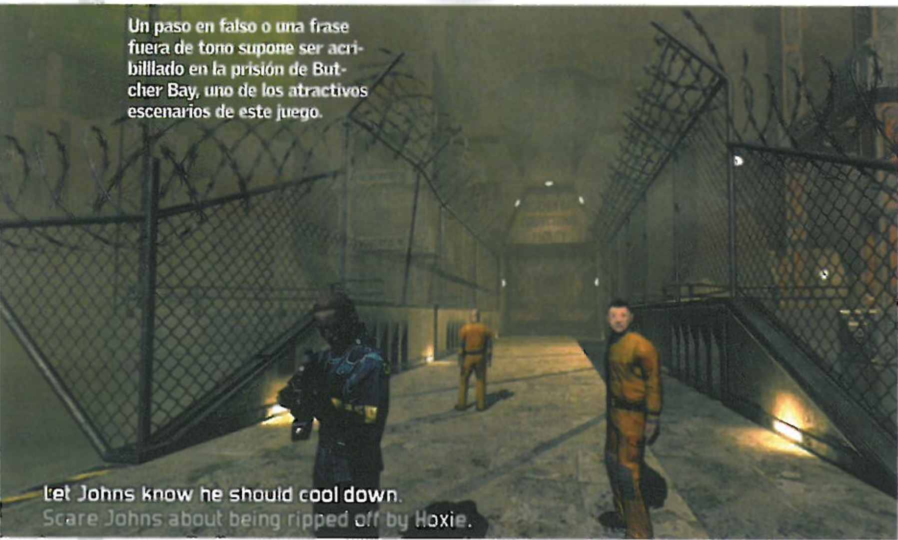
*PVPR Rio 1.4 DOHC Concept 4p. (IVA, impuesto de matriculación, Plan Prever, acción promocional y transporte incluidos). Oferta válida hasta fin de mes en Península y Baleares. Gama Rio: emisiones de CO_2 de 121 hasta 155 gr/km. Consumo combinado de 4,7 hasta 6,5 l/km.



RESIDENT EVIL 5, EN 2008

Capcom ha confirmado la fecha de lanzamiento de *Resident Evil 5*: 2008, a partir del nuevo año fiscal, por lo que saldrá a la venta después del mes de marzo.





Un paso en falso o una frase fuera de tono supone ser acribillado en la prisión de Butcher Bay, uno de los atractivos escenarios de este juego.

PODER DIESEL

Sierra destapa Las Crónicas De Riddick: Assault On Dark Athena

Tras el espectacular *The Darkness*, el equipo **Starbreeze** trabaja en otro bombazo para **PS3**. ***Las Crónicas De Riddick: Assault On Dark Arena*** es la versión corregida y aumentada del aclamado *Butcher Bay*. Basado en la película del mismo nombre y con el actor Vin Diesel encarnando al despiadado Riddick, este *shooter* propone escapar de un penal intergaláctico. Mezcla acción, sigilo y peleas cuerpo a cuerpo. **Sierra** traerá este título a finales de año.

En Las Crónicas de Riddick, los enemigos presentan un aspecto muy detallado y futurista, a la altura de su elevada inteligencia.

La Brújula Dorada

Una de las películas de estas navidades tendrá su propio juego de la mano de **Sega**. Para celebrar la llegada de esta aventura, **Ediciones B** va a reeditar toda esta saga literaria.






PlayStation®2
GOD OF WAR II
EL COMIENZO DEL FIN
Has llegado demasiado lejos. Armado de venganza has destronado al Dios de la Guerra. Pero la victoria no ha calmado tu agonía. Debes cambiar tu destino. Llevas viviendo a la sombra de los dioses demasiado tiempo. Ahora llega el comienzo del fin.
Lanzamiento 9 de Mayo. GODOFWARGAME.COM
18+
www.pegi.info
PlayStation®2
GOD OF WAR II
18+

SQUARE ENIX PARTY 07

Un año más, la «creadora de sueños», Square Enix, presentó las novedades de su futuro catálogo a la prensa y a sus legiones de fans en un evento celebrado en Tokio







THE LAST REMNANT

Sin duda, la mayor sorpresa del evento. Una nueva producción, fuera de las sagas más clásicas de la compañía, para **PlayStation 3**. El motor *Unreal 3*, recientemente adquirido por la compañía, servirá para poner en pantalla espectaculares batallas campales al más puro estilo de la saga *Dynasty Warriors*, solo que añadiendo todo tipo de criaturas míticas.

Un juego de acción en tercera persona en el que también habrá lugar para la aventura, según hemos podido deducir... ya que vimos a uno de los dos protagonistas del juego relacionándose con los habitantes de una bella población.

MÁS PARA PSP

La compañía también mostró una versión casi finalizada del *RPG* de acción *Crisis Core: Final Fantasy VII*, que será lanzado en Japón dentro de pocos meses. Y, como sorpresa, las dos primeras entregas de la saga *Star Ocean* para la portátil, sendas versiones mejoradas y ampliadas. Todo un lujo para los *fans* de la serie.





DISSIDIA: FINAL FANTASY

Un nuevo proyecto (en exclusiva para **PSP**) de Tetsuya Nomura, responsable de la exitosa saga *Kingdom Hearts*. Ha sido definido por sus creadores como «juego de acción dramática progresiva»; por lo que es más que probable que haya combates entre distintos personajes de la serie de *RPG* más venerada. Así pues, es probable que aparezcan algunos de la primera entrega, los Guerreros de la Luz, y Yitán de Final Fantasy IX.



FINAL FANTASY XIII

La información de los dos juegos que compondrán este nuevo y esperadísimo capítulo de la saga para **PlayStation 3** sigue siendo liberada con cuentagotas. En el evento de la compañía, tan solo pudieron verse dos tráilers de la entrega «Normal» y de «Versus», muy similares a los ya existentes. Eso sí, todo apunta a que la acción estará mucho más presente, sobre todo en esta segunda edición.









El juego no tendrá marcadores de ningún tipo, salvo en momentos puntuales, para facilitar la inmersión del jugador.



Armas mejorables. El argumento del juego propone la existencia de unos núcleos de venta clandestina de armamento que permitirán mejorar el arsenal de Tenno.







ACÉRCATE A DARK SECTOR

El indiscutible encanto de la ciencia-ficción barata y la acción pura



Viajamos hasta Barcelona para la presentación a nivel mundial de ***Dark Sector***, un juego de **Digital Extremes** (co-creadores de la saga *Unreal* y del injustamente olvidado *Pariah*) que en pocos minutos desveló sus indiscutibles virtudes: la estética desastrada de un futuro desolador, la mirada hacia la acción sin ambages y la invención de un arma que puede dar mucho de sí. En ***Dark Sector*** lo llaman *Glaive*: se trata de una especie de *shuriken ninja* gigante, un *boomerang* con tres cuchillas incorporadas que permite inutilizar o matar a los enemigos a distancia. La versatilidad de esta potente arma es total: es capaz de apagar focos de luz para favorecer la ocultación del héroe; atrae hacia el jugador diversos elementos del escenario (fuego, hielo, descargas eléctricas...) con el fin de modificar sus ataques, así como para solucionar los sencillos *puzzles* que puntúan la acción; y aproxima objetos y armas alejados hasta la posición del jugador.

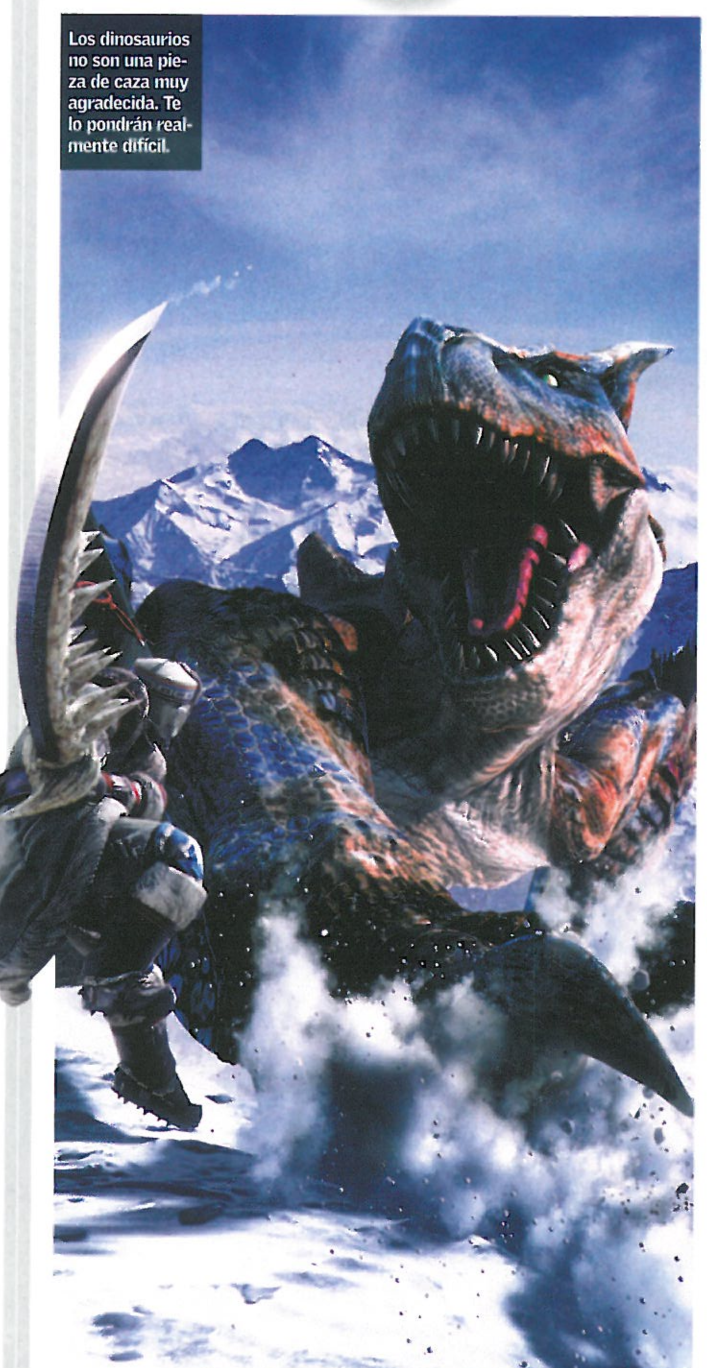
El argumento es pura y deliciosa ciencia-ficción de derribo: Hayden Tenno es un agente especializado *black-ops,* que es interceptado y noqueado en una misión en Europa oriental. Cuando despierta, uno de sus brazos ha sido modificado con una sustancia de origen desconocido que le proporciona extraños poderes.



PRIMER WILD ARMS PARA PSP

El 9 de agosto y por 4.980 ¥ se publicará en Japón Wild Arms XF, el primer título de esta franquicia para PSP. El RPG de Media Vision optará en su versión portátil por un enfoque táctico.





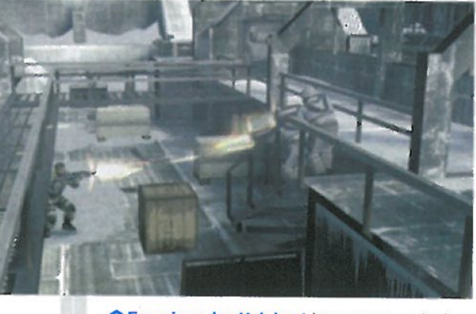
Los dinosaurios no son una pieza de caza muy agradecida. Te lo pondrán realmente difícil.



DE CAZA CON TU PORTÁTIL

Monster Hunter Freedom 2 llega a PSP tras su éxito en Japón

El juego que ha encabezado las listas de ventas de Japón durante semanas, ***Monster Hunter Freedom 2,*** llegará a **PSP** en el próximo mes de septiembre. Esta versión portátil se basa en el juego de **PS2**, *Monster Hunter 2*, y ofrece hasta un 50% de contenido adicional. La mecánica de esta aventura de **Capcom** propone recorrer amplios escenarios e ir a la caza de las especies más peligrosas de este mundo fantástico. El jugador puede personalizar al protagonista y mejorar sus habilidades con nuevas armas, armaduras y equipamiento. ***Monster Hunter Freedom 2*** incluye combates cooperativos en modo multijugador (para cuatro jugadores simultáneos) en los que se puede formar un equipo para combatir a los enemigos más duros; así como descargar nuevas misiones, escenarios y objetos de combate.



Enemigos: los Helghast Los nuevos contenidos de Killzone llevan más allá esta aventura.



DESCARGA EL QUINTO CAPÍTULO DE KILLZONE EN YOURPSP.COM

Nuevo contenido gratuito

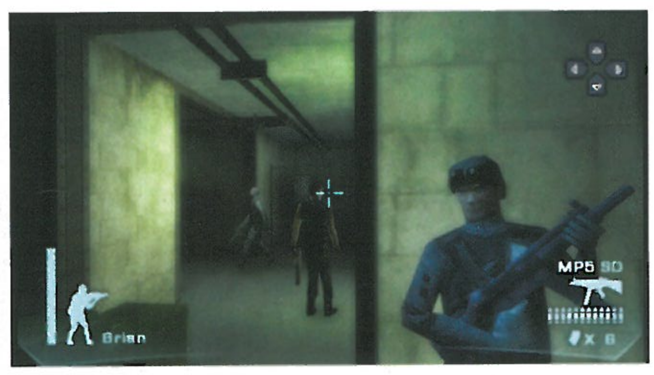
Sony C.E. ha presentado el nuevo episodio de *KillZone* para **PSP** (descargable de manera gratuita desde *www.yourpsp.com)*, con cuatro misiones inéditas, así como dos nuevos mapas multijugador. También se lanza la edición *Platinum* de *KillZone*, con combates para dos jugadores y nuevos contenidos desbloqueables.



GO! CAM YA A LA VENTA

La nueva videocámara de PSP ya está disponible al precio oficial de 49,99 €. Go! Cam puede realizar hasta 40.000 fotos y grabar dos horas y media de vídeo.





« En primera persona. Este shooter táctico mezcla disparos y estrategia bajo un entorno gráfico de primera.

RAINBOW SIX VEGAS TAMBIÉN EN PSP

Acción táctica y portátil

Gracias a **UbiSoft** podrás disfrutar a partir del 28 de junio en **PSP** de la aclamada aventura de este escuadrón de asalto, pero con un juego inédito cuyo argumento complementa a la versión de **PS3**. Tu objetivo será impedir la contaminación del agua de Las Vegas por parte de unos terroristas, combinando las habilidades de los dos protagonistas a lo largo de seis misiones.





« ^ Acción, pero con cabeza. Para cumplir los objetivos es preciso contar con el apoyo de tu compañero de equipo.



Rogue Galaxy se retrasa a agosto. El esperado juego de Level 5 para Playstation 2 aplaza su lanzamiento en España dos meses.





ASÍ SERÁ MOTOGP'07

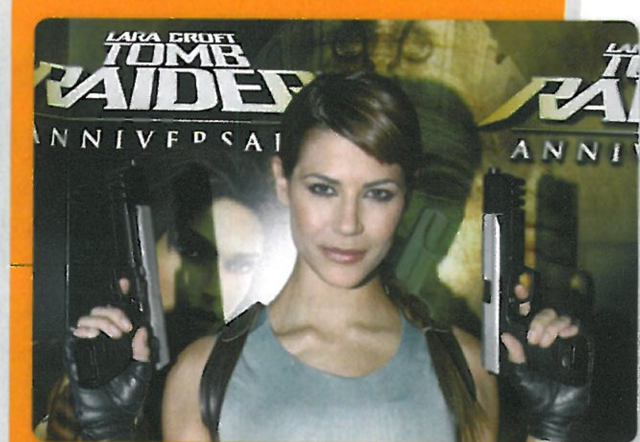
Capcom ha mostrado las primeras imágenes de su simulador de motos para PlayStation 2

Si eres de los que estabas pensando en dejar olvidada a tu **PlayStation 2** dentro de algún armario, te has precipitado. Todavía quedan muchos títulos como para rascarse el bolsillo. Sin ir más lejos, **Capcom** acaba de anunciar que el próximo otoño se pondrá a la venta ***MotoGP'07*** para esta consola. El simulador de dos ruedas, desarrollado por el estudio italiano **Milestone**, incluirá en esta nueva edición a todos los pilotos, equipos, motos y los 18 circuitos oficiales de la temporada 2007. Podrás emular a Dani Pedrosa, Valentino Rossi o Toni Elías; elegir entre diferentes estilos de conducción el que mejor se adapte a tu forma de montar en moto y habilidad; y disfrutar de un total de cinco modos de juego: Campeonato, Carrera Rápida, Carrera Contrarreloj, Desafíos y Multijugador.

Spyro y Crash de nuevo en PS2

De la mano de **Vivendi** llegará este verano *La Leyenda de Spyro: La Noche Eterna*. Spyro debe detener al malvado Rey Mono y evitar que someta al mundo a la oscuridad. El juego contará con las voces originales de Elijah Wood (*El Señor De Los Anillos*) y Gary Oldman (*Harry Potter*). En otoño, le toca el turno a otro viejo conocido: *Crash Lucha De Titanes*. Se trata de un título divertido en el que podrán participar dos jugadores simultáneos.





Proein presentó Tomb Raider Anniversary

El viernes 1 de junio Lara Croft visitó la tienda *FNAC* de Madrid. Karima Adebibe, la modelo que encarna a la archifamosa arqueóloga, fue la estrella en la presentación de *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary*. Tras la firma de pósters, el espectáculo se trasladó a la Sala Alegoría. Por cierto, si quieres hacerte con la Edición Coleccionista del juego, ve a la **página 132** para participar en nuestro concurso.



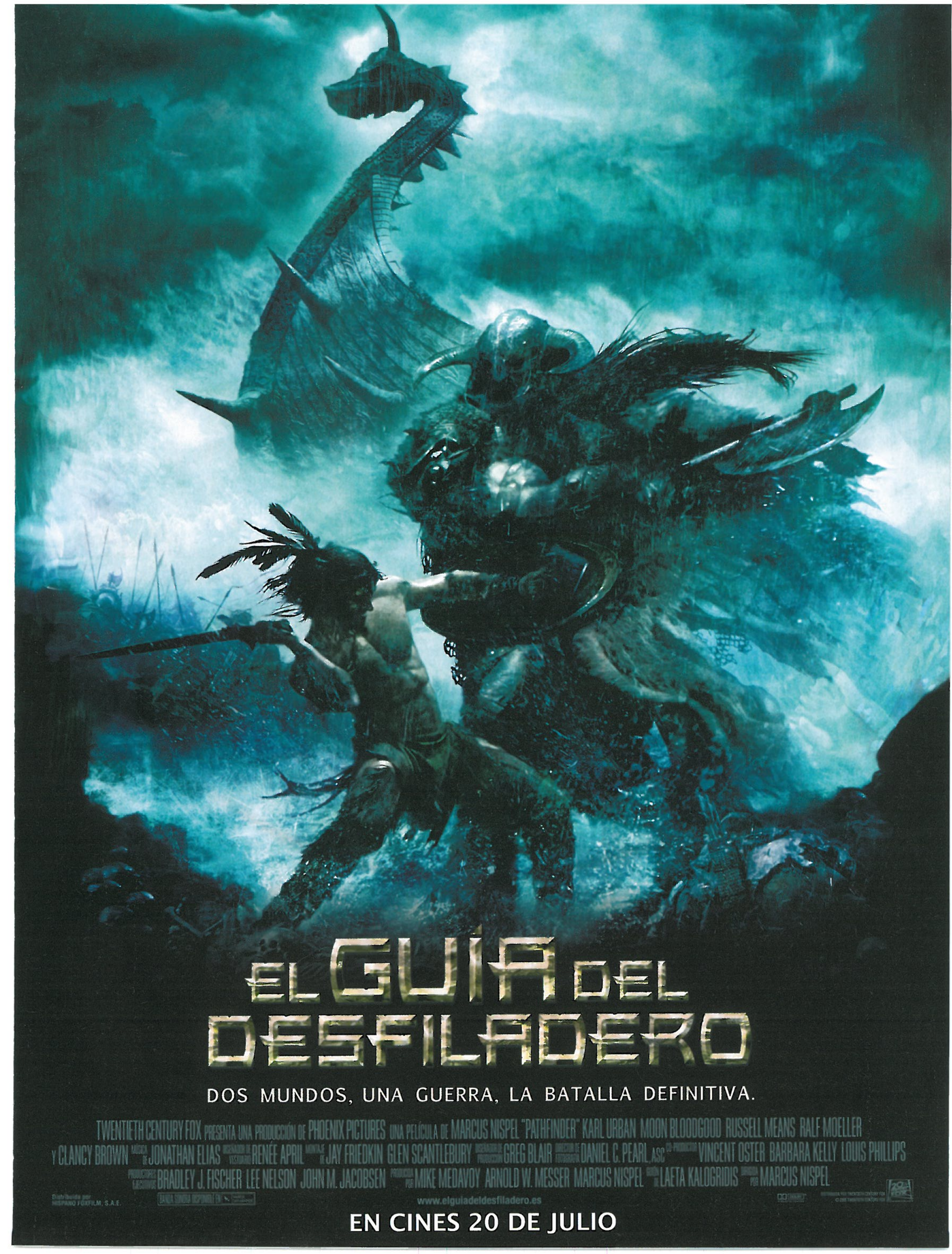
Final de la liga universitaria de Guitar Hero 2

La Sala Heineken, en Madrid, acogió el pasado 7 de junio la final universitaria de *Guitar Hero*. *El Pulpo*, presentador de **Cadena Cien**, hizo de maestro de ceremonias y juez en un espectáculo con gran éxito de asistencia. El universitario Alfredo alcanzó la victoria en duelo con el tema *Sweet Child Of Mine*, de *Guns N' Roses*. El premio: entradas para la gira de *The Police*.



Pesliga ha comenzado

Vive durante los próximos meses la liga de fútbol virtual más importante de Europa. ¿Crees que controlas? Participa en los más de 100 torneos que hay por toda la geografía española. Pesliga es fútbol!!! Más información en **www.pesliga.es**


EL GUÍA DEL DESFILADERO
DOS MUNDOS, UNA GUERRA, LA BATALLA DEFINITIVA.
TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE PHOENIX PICTURES UNA PELÍCULA DE MARCUS NISPEL "PATHFINDER" KARL URBAN MOON BLOODGOOD RUSSELL MEANS RALF MOELLER Y CLANCY BROWN MÚSICA DE JONATHAN ELIAS DISEÑADOR DE VESTUARIO RENÉE APRIL MONTAJE DE JAY FRIEDKIN GLEN SCANTLEBURY DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN GREG BLAIR DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DANIEL C. PEARL, ASC CO-PRODUCTOR VINCENT OSTER BARBARA KELLY LOUIS PHILLIPS PRODUCTORES EJECUTIVOS BRADLEY J. FISCHER LEE NELSON JOHN M. JACOBSEN PRODUCIDA POR MIKE MEDAVOY ARNOLD W. MESSER MARCUS NISPEL GUIÓN DE LAETA KALOGRIDIS DIRIGIDA POR MARCUS NISPEL
Distribuida por HISPANO FOXFILM, S.A.E.
www.elguiadeldesfiladero.es
EN CINES 20 DE JULIO



SAN FERMINES 07

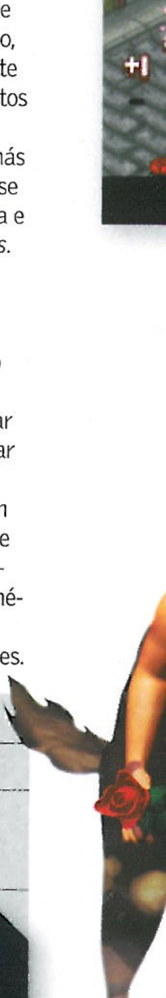
Otro chupinazo

Con gran éxito, no solo en nuestro país, sino también en el extranjero, llevamos unos años ya disfrutando de juegos de la fiesta grande de Pamplona, los Sanfermines. En la edición de este año, el equipo de desarrollo se ha esmerado enormemente por aumentar la jugabilidad e incluir nuevos elementos que elevan la diversión hacia nuevas cotas.

En este juego, correr delante del toro es de lo más divertido porque además de esquivar todo lo que se te interponga en tu camino (moviéndote a derecha e izquierda), tendrás que saltar y recoger *power-ups*. Entre los más originales encontramos una motocicleta con la que derribar barreras y correr más rápido, un monopatín con el que acelerar y saltar obstáculos, y un cohete que te propulsará volando por encima de la calle. También tienes que recoger diversos objetos para ganar puntos y recuperar energía. Y, finalmente, un cencerro con el que saltar sobre el toro y recorrer los últimos metros.

Los gráficos son muy coloridos y mejores que en ediciones anteriores, así como las animaciones, que cuentan con mayor naturalidad y fluidez. Los escenarios se recrean a través de una perspectiva isométrica y representan muy bien los angostos recorridos donde no hay casi margen para cometer errores.



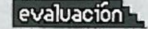






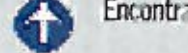


SI TE GUSTÓ...
EL ORIGINAL
Éste te parecerá mucho más divertido.



evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/EMOCION/JUEGOS





(+) Encontrarás unos power ups muy divertidos.

(−) No hemos encontrado nada negativo.



GRAFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,5	9,0	9,5	9,3
Muy variados y bien animados.	Una música totalmente festiva que acompaña bastante bien	Fácil de manejar y un desarrollo muy entretenido	



CÓMO DESCARGARTE UN VIDEOJUEGO DESDE TU movistar

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



LOS CUATRO FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

Los héroes del verano

Aunque la película llega a España el próximo 10 de agosto (junio para otros países) ya está listo el juego para móviles, que como novedad te permitirá controlar a Silver Surfer (conocido aquí como Estela Plateada) en algún nivel, y a los Cuatro Fantásticos en otros. Cada nivel tiene distintos desafíos según su protagonista, así que hay acción y *puzzles*. Según avances, podrás descargar *wallpapers* como recompensa. *Los Cuatro Fantásticos y Silver Surfer* tiene un modo Historia inspirado en el guión de la película y Partida Rápida en la que podrás jugar niveles previamente desbloqueados.



SI TE GUSTÓ... GHOST RIDER O SPIDER-MAN.

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

 Tan variado como sus protagonistas.

 No hemos encontrado nada negativo.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	SONIDO
9,7	7,0	9,3	8,6
Muy cuidados en todos los escenarios y buenas animaciones de los personajes.	El apartado neutro de la mayoría de los juegos también lo es en este.	Cada personaje tiene sus propios controles pero es fácil hacerse con ellos.	







1 PIRATAS DEL CARIBE 3 Revive la trepidante aventura de Jack Sparrow.



2 LOS SIMS 2 MASCOTAS Adopta animalitos en tu móvil.



3 ORCOS Y ELFOS Rol fantástico de los creadores de Doom.



4 TOMB RAIDER LEGEND Por fin Lara da el salto a las 3D.



5 LOS SIMS 2 Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



6 DAKAR 2007 Supera las etapas del rally más duro.



7 GHOST RIDER El superhéroe más temible se enfrenta al infierno.



8 PROJECT GOTHAM RACING Un innovador juego de carreras.



9 2007 REAL FOOTBALL El juego de fútbol más completo.

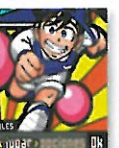


10 RAYMAN 4 Uno de los mejores plataformas.





1 PIRATAS DEL CARIBE 3 Revive la trepidante aventura de Jack Sparrow.



2 PANG RETURNS secuela de todo un clásico de las recreativas



3 WORMS 2007 ¡Esto es la guerra... de gusanos!



4 SHREK regresa el ogro más espontáneo.



5 SONIC JUMP Un plataformas a velocidad endiablada.



6 TETRIS Rechaza las imitaciones y descárgate el auténtico Tetris.



7 MIAMI NIGHTS Disfruta de la noche de Miami de una forma única.



8 ALLÁ TÚ Un total de 20 episodios de tu programa favorito de la televisión



9 ENTRENA TU MENTE ¡El compañero ideal de tu cerebro para estimular las neuronas!



10 MONTAÑAS RUSAS Lo mejor del Parque de Atracciones en tu móvil.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A **EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS** PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Consulta móviles compatibles, muchos más videojuegos, promociones y toda la información que necesitas en **www.movistar.es/emocion/juegos**

NOTICIAS MOVISTAR

¡NUEVO CLUB!

Ya puedes ser miembro del club juegos de **Movistar** que, entre otras cosas, te da derecho a poder descargar *demos* gratuitas de juegos. Entrar en el club juegos es muy fácil: accede a emoción desde tu móvil, entra en juegos y escoge la opción para darte de alta. Además, date una vuelta por la nueva web de juegos de movistar (www.movistar.es/juegos), donde también encontrarás una opción para darte de alta en el club juegos, así como imágenes, comentarios y mucho más acerca de tus juegos favoritos.





Envía DEMOSONIC al 404 (GRATIS)

y tendrás acceso a las demos de Sonic. Coste de navegación 0,5 € por 10 minutos (impuestos indirectos no incluidos).

02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.



609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

PS3

on-line

Conecta tu PlayStation 3 a la red
y entra en un mundo lleno de posibilidades



LO MEJOR DE JAPÓN

La demo estrella de este mes en la tienda On-line japonesa es la de Folklore, el original juego de Game Republic. Pero también la lista de clásicos de PSone para ser jugados en PSP o en la propia PS3 se amplía con lanzamientos de la talla de King Of Fighters 95, 96 y 97, o Septentrion, aquella aventura que se desarrollaba en un barco a punto de hundirse.



LO MEJOR DE EE.UU.

Sony Online sigue publicando antiguas recreativas para ser descargadas en EE.UU. a través de la Store. Este mes le toca el turno a Championship Sprint y Joust. Pero para los que gusten de emociones más contemporáneas, nada mejor que disfrutar con el tráiler en alta definición de Uncharted: Drake's Fortune, el esperado título de Naughty Dog.



SEGUNDOS INTENSOS. El tráiler disponible no es muy largo, pero presenta espectaculares secuencias «in-game» que permiten apreciar el motor gráfico.

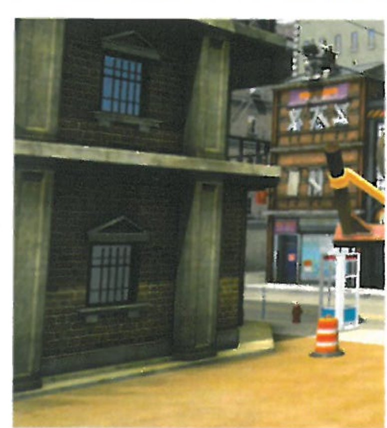
BURNOUT PARADISE

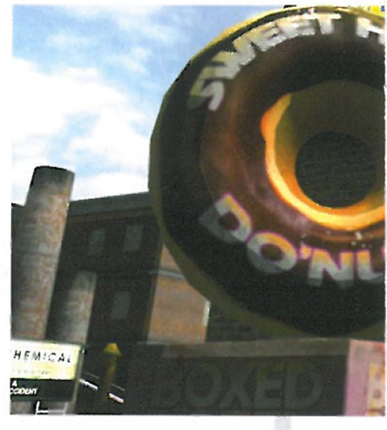
Contempla cómo lucirá la saga en PS3

Desde ya mismo se encuentra disponible en la *PlayStation Store* europea un nuevo tráiler promocional de *Burnout Paradise*, quinta entrega (y primera para la nueva generación) del *arcade* de conducción de **Criterion**. El juego en cuestión aparecerá este próximo invierno y presentará, como novedad en la saga, una ciudad abierta para ser explorada por el jugador a su antojo. Los choques, señal distintiva de la franquicia, prometen ser más espectaculares que nunca gracias al poderío técnico de **PlayStation 3**.











MÁS POSIBILIDADES PARA PS3

Ya está disponible la actualización 1.80 para el *firmware* de **PlayStation 3**, que se instalará automáticamente cuando accedas a la red. Su principal añadido es la posibilidad de aumentar la resolución, hasta 1080p, de los juegos de **PlayStation 2**, **PSone** y de las películas en formato DVD, siempre que tu televisor soporte este formato, claro. Además, podrás conectar tu **PS3** a través de **PSP** desde cualquier parte del mundo.





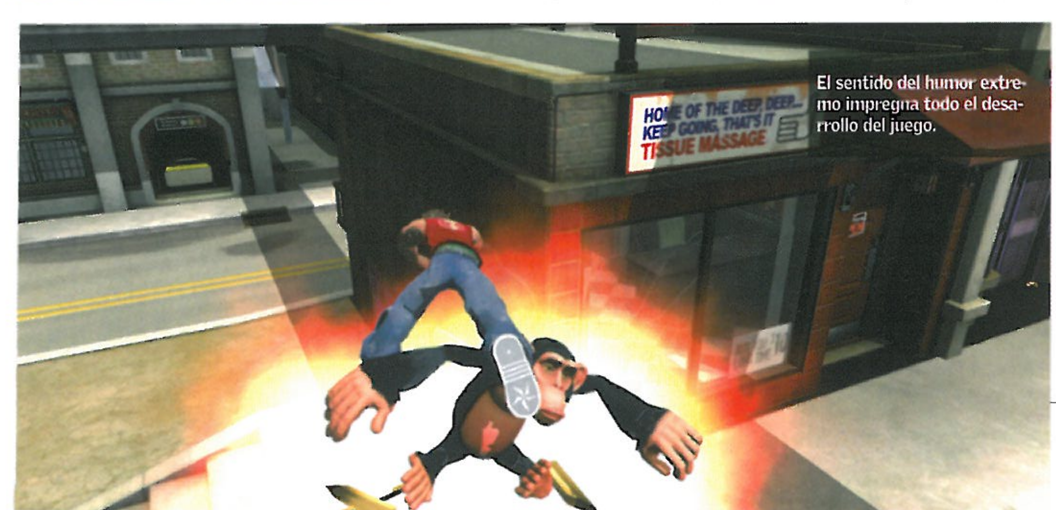


PAIN

Haz sufrir a tu personaje de la forma más divertida

El nombre ya lo dice todo. Este nuevo título descargable a través de *PlayStation Store* fue presentado en el reciente **Sony Gamer's Day**. Está siendo desarrollado por el grupo de programación **Idols Minds**, desconocidos por el gran público hasta ahora. Para abordar el encargo de **Sony** de crear un nuevo juego que fuera diferente a todo lo existente, llevaron a cabo un estudio de mercado que determinó que el humor, la creatividad, el caos aleatorio y la competición eran algunos de los elementos más apreciados a la hora de divertirse por el público adolescente.

Así pues, el juego propone situaciones tan «pintorescas» como colocar al protagonista en una catapulta gigante y lanzarle al aire en medio de una ciudad llena de obstáculos. Cuanto más espectacular la colisión, mayor será la recompensa.



El sentido del humor extremo impregna todo el desarrollo del juego.





JUEGOS

Ofertas lúdicas descargables a través de PS3

1. TEKKEN 5 DARK RESURRECTION
2. GRAN TURISMO HD CONCEPT
3. FLOW
4. CALLING ALL CARS!
5. SUPER STARDUST HD
6. BLAST FACTOR
7. SUPER RUB'A DUB
8. GRIPSHIFT
9. LEMMINGS
10. GO! PUZZLE
11. Q-BERT
12. GO! SUDOKU





DEMOS

Versiones de demostración de títulos para PlayStation 3

1. VIRTUA TENNIS 3 (SEGA)
2. FORMULA ONE C.E. (SONY C.E.)
3. RESISTANCE: FALL OF MAN (SONY C.E.)
4. MOTORSTORM (SONY C.E.)
5. GO! PUZZLE (SONY C.E.)
6. LEMMINGS (SONY C.E.)
7. GENJI: DAYS OF THE BLADE (SONY C.E.)
8. RIDGE RACER 7 (NAMCO BANDAI)

Los monumentales efectos lumínicos exprimen la potencia gráfica de PS3.



En mil pedazos. Super Stardust HD arranca, antes de la llegada de las naves enemigas, como una reformulación lujosa del mítico Asteroids.

SUPER STARDUST HD



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **HOUSEMARQUE**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **338MB**

Acción old-school... de última generación

PlayStation Store andaba necesitada de genuinos *shooters*, alguna propuesta propia y contundente al magnífico *Geometry Wars* de *Xbox Live*. ***Stardust HD*** cumple perfectamente su misión e incluso supera a su rival en muchos aspectos: principalmente, gracias a la posibilidad de desbloquear nuevos escenarios, a los levísimos toques de estrategia, a la variedad de armas, a la brillantísima presencia gráfica y al modo para dos jugadores.

Stardust HD es un *remake* de un clásico programado por los finlandeses **Bloodhouse** para *Amiga 500*. Aquella versión ya destacaba por la precisión de su mecánica y por la fría estética de cárcel orbital de la que no puede salir la nave protagonista.

Ese estilo sencillo y clásico se adapta como un guante a los dos *sticks* del *Sixaxis* y convierten a ***Stardust HD*** en una de las propuestas más atractivas de *Playstation Store*.

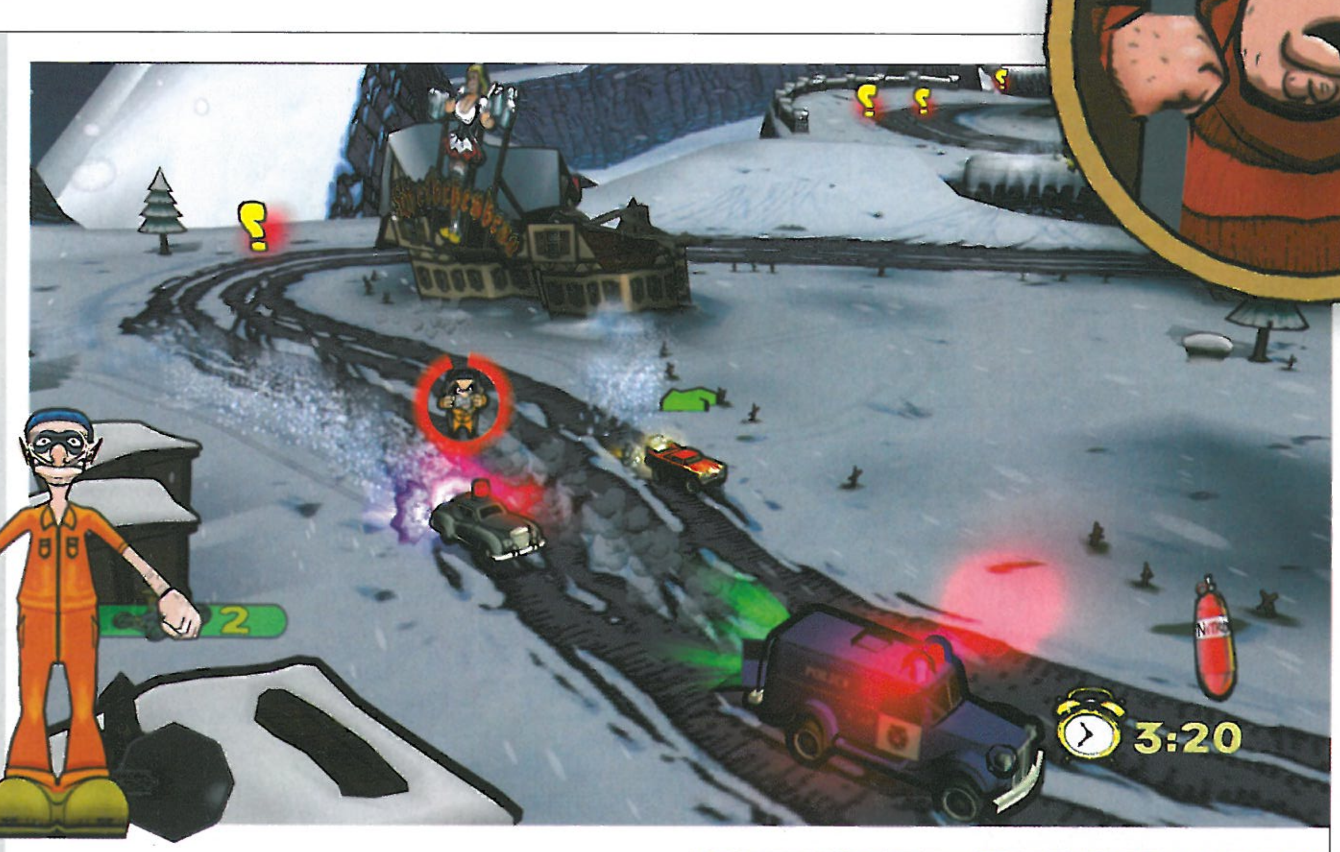
evaluación

Terramarque, casa derivada de los programadores del Stardust original, aporta a PS Store un extraordinario desafío. Con un componente táctico suave y perfecto, Stardust HD es el mejor shooter de naves para PS3. Ahí es nada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,0	9,0	7,5	7,5	8,5

Sencillos, con espléndidos efectos de luz. Un bombón retro a 1080p.

Tres armas mejorables, cinco planetas con sus jefes... diversión asegurada.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **INCOGNITO ENT.**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **185 MB**

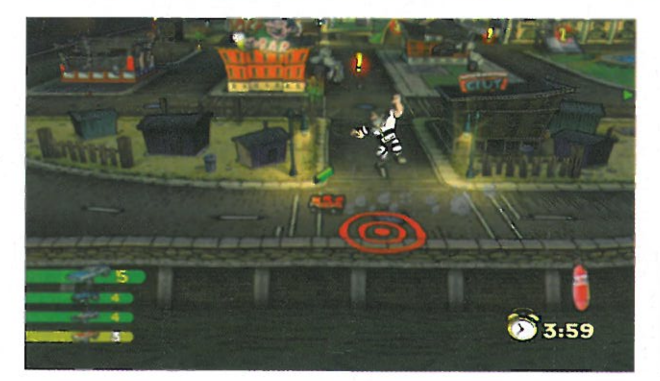
CALLING ALL CARS!

Imita al juez Torres encarcelando «chorizos»

Aunque eso sí, los «maleantes» de este título no son especuladores inmobiliarios, sino cacos de los de toda la vida, con antifaz incluido. La propuesta de esta producción del responsable de la saga *God Of War* (David Jaffe) es tan original como sencilla. Sobre un mapa con perspectiva aérea compiten cuatro vehículos de la policía (los otros tres controlados por la consola, o bien por tus amigos, ya sea en el mismo sistema o en otra parte del globo gracias a sus posibilidades de juego On-line) que deben encontrar a los ladrones que pululan por el mismo. El jugador tendrá que derribarlos con el coche y meterlos dentro; después, deberá llevarlos a prisión.

Pero claro, las complicaciones son varias. Si un rival impacta contigo o hace uso de algunas de las armas que se encuentran por el escenario, el ladrón saldrá disparado de tu vehículo. Además, existen varias entradas a la prisión, siendo las más complicadas de alcanzar las que más puntos otorgan.





Nitros y demás. Los vehículos podrán saltar, emplear armas, óxido nitroso...

Cuatro mapas. El único punto negro del juego es la escasez de escenarios del juego.

evaluación

Diversión y jugabilidad a mansalva, un entorno gráfico sencillo pero rebosante de belleza cartoon y memorables partidas multijugador en uno de los títulos más recomendables de PlayStation Store. Hazte con él en cuanto salga.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,8	8,9	9,2	7,0	9,0	9,0

En apariencia sencillos, pero llenos de detalles y con un diseño genial.

Hasta cuatro jugadores podrán competir a través de PlayStation Network.

ROCKSTAR GAMES
PRESENTA

manhunt 2™

PATIENT: 197810374 GPREJDO 5270134

13 JULIO 2007

MANHUNT2-ELJUEGO.COM





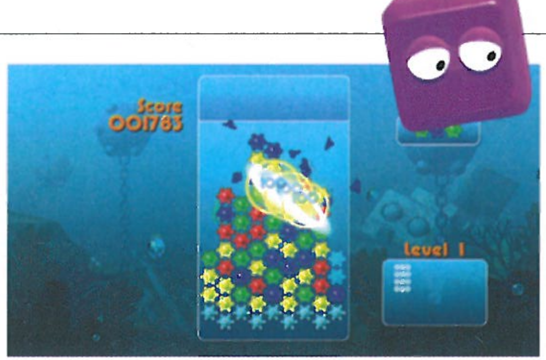
PlayStation.2



Wii™









GO! PUZZLE

Tres propuestas para estrujarte la mente al máximo

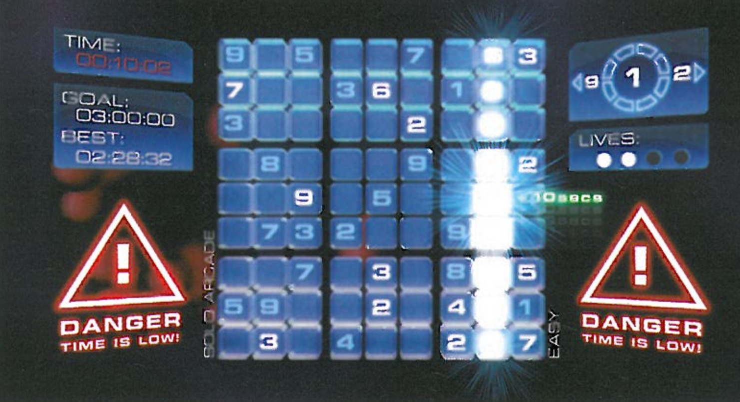


COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SONY C.E.**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **96MB**
P.V.P. **5,99 € PACK**
2,99 € CADA JUEGO

EVALUACIÓN **8,0**

Está claro que el género de los juegos de *puzzle*, rompecabezas, o como quieras llamarlos, están viviendo una segunda juventud; en parte, gracias al auge de los jugadores «casual». Y, para ellos, nada mejor que un juego descargable a través de *PlayStation Store* para calmar sus ansias.

Esta producción se compone de tres propuestas diferentes, cada una de ellas inspirada en algún clásico del género. Hay un clon de *Zoo Keeper* llamado *Swizzle Blocks*, otro muy similar al *Columns* bautizado como *Aquatica* y, por último, una especie de *Mr. Driller* (solo que en lugar de descender hay que ascender por un rascacielos). No mucha originalidad, en efecto, pero mucha diversión es lo que pueden proporcionar estos títulos con escasas pretensiones.





GO! SUDOKU

La moda del puzzle numérico llega a PlayStation 3



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SUMO DIGITAL**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **177MB**
P.V.P. **7,99 € PACK**
2,99 € CADA NIVEL

EVALUACIÓN **7,9**

¿Qué se puede decir de un juego de este tipo que no se haya dicho ya? Seguro que si eres un fanático de este rompecabezas matemático no has dudado ni un minuto en descargártelo desde *PlayStation Store*. Y habrás hecho bien.

La entrega que nos ocupa es una especie de versión corregida y aumentada de la que los usuarios de **PSP** pudieron disfrutar hace algunos meses. La mecánica es de sobra conocida: rellenar las cuadrículas con números del uno al nueve, sin repetir el mismo en las filas, ni en las columnas. Para hacer más amena la experiencia, el título incorpora varios modos de juego y unos atractivos fondos que cambiarán según lo estés haciendo, al igual que ocurre con la música.

Además, esta versión permite la posibilidad de ir descargando los distintos *packs* de niveles de dificultad creciente, cuatro en total. Asimismo, existe la opción de competir con otros tres jugadores On-line para ver quién es el más rápido en completar el *puzzle*.



R-TYPE
elite
Después de 20 años vuelven los alienígenas. Recíbelos como se merecen.
Vodafone live! te trae en exclusiva R-Type, el videojuego de naves que marcó un hito en los 80's.
Descárgate en tu móvil el videojuego de arcade que conquistó a millones de personas. Con Vodafone live! tendrás la oportunidad de liberar al mundo de la amenaza alienígena con tus propias manos.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.
Es tu momento. Es Vodafone.
NOKIA
Vodafone live!
vodafone
vodafone
Precio válido para Península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3,48€. Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Más información en www.vodafone.es/live Copyright: R-Type™ and © 1987-2007 Irem Corp. (P) 2007 Elite Systems Group Ltd. Consulte las tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es


¡EXCLUSIVA!
FCB
unicef
adidas
4



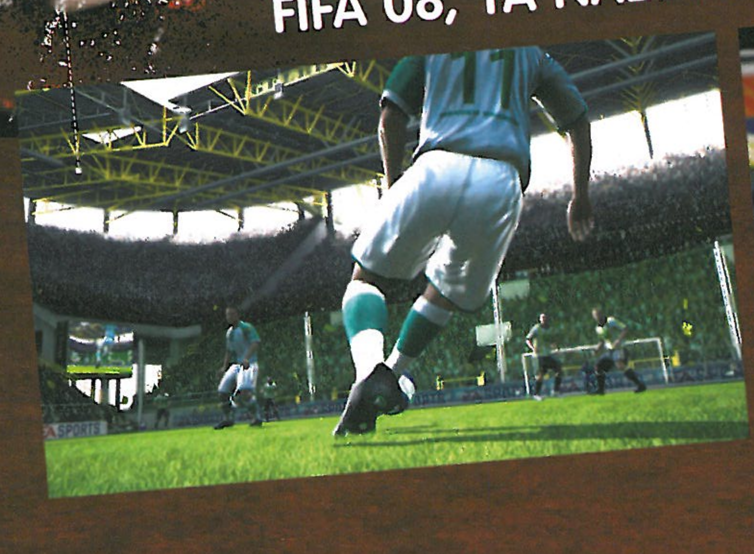
PS3

PS2

PSP

FIFA 08

EN CANADÁ SE ESTÁ GESTANDO UNA REVOLUCIÓN QUE CAMBIARÁ PARA SIEMPRE TU FORMA DE VIVIR EL FÚTBOL EN CONSOLA. DESPUES DE FIFA 08, YA NADA SERÁ IGUAL...









PANTALLA 100% REAL. En EA Sports están tan orgullosos de FIFA 08 que, pese a tratarse de una versión alpha, nos han permitido regresar con pantallas reales del juego como ésta, además de los habituales renders.

Con cada nueva temporada, la franquicia *FIFA* se va renovando, puliendo y mejorando en cada apartado. Pero será en ***FIFA 08*** cuando seremos testigos de la mayor revolución que ha visto el género futbolístico en los últimos años. Y no se tratará solo de ofrecer gráficos más realistas y algún nuevo modo de juego... ***FIFA 08*** es el primer paso a una nueva concepción de cómo se juega y se vive el fútbol en consola. Para comprobarlo, volamos hasta Vancouver con el fin de ver y probar, en primicia, las tres entregas para las máquinas **Sony**: **PS2**, **PSP** y, por primera vez, **PlayStation 3**.

La revolución ***FIFA 08*** nace desde las mismas tripas del programa. El sistema de inteligencia artificial de la versión **PS3** cuenta con 35 parámetros diferentes, destinados a emular (con un realismo sin precedentes) las reacciones de tu propio jugador, tus compañeros y tus rivales. El principal responsable de la IA del juego, el japonés Kaz Makita, nos confesó que un miembro de su equipo se había





POR **CHIP&CE**



LA EVOLUCIÓN DE FIFA EN PS2

FIFA 08 se beneficia de los siete años de experiencia de EA Sports trabajando en PS2. Hacemos un repaso de la saga...



FIFA 2001. Fue uno de los que acompañó el lanzamiento de PS2 en España. Dejó mejor sabor de boca que el que debutó en N64. En la campaña promocional contó con Mendieta, mantuvo todas las opciones (incluyendo 16 ligas) y mejoró el apartado gráfico con nuevas secuencias.



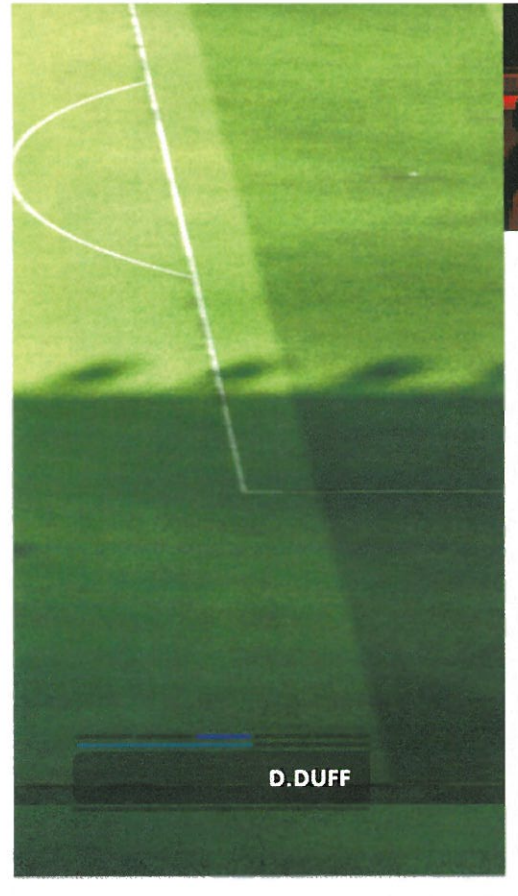
FIFA 2002. La principal novedad fue un sistema que dejaba más libertad en los pases. Mantenía el número de ligas, aunque cambiaba los equipos de Grecia y Holanda por los de Suiza y Brasil. Fue el último en ser protagonizado por un solo jugador, en este caso, Casillas.

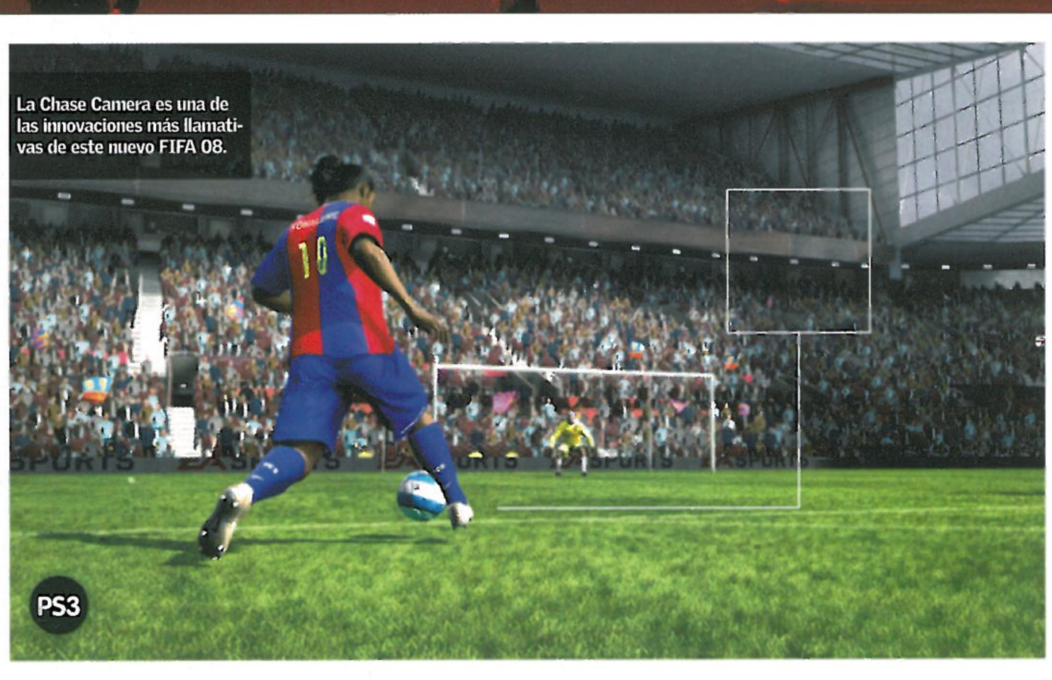


MUNDIAL FIFA 2002. Con motivo del Mundial de Corea y Japón. Se utilizó la base de FIFA 2002, con pequeños cambios (como las paredes con el stick analógico derecho). La principal novedad fueron los vídeos y los detalles que recreaban el ambiente mundialista.



FIFA 2003. Se centró en mejorar la jugabilidad y tomó la configuración de los botones de PES. Mantenía el sistema de pases e incluía novedades en los lanzamientos a balón parado. Por primera vez se utilizaron varios jugadores para la campaña publicitaria (Gigss, Davis y R. Carlos).





La Chase Camera es una de las innovaciones más llamativas de este nuevo FIFA 08.



La nueva IA ha redefinido todo: desde la reacción de los defensas hasta la forma de tirar las faltas.



7 AÑOS DE EXPERIENCIA EN PS2. En EA Sports están particularmente contentos con esta versión, sobre todo con los modos cooperativos.





FIFA 2004. Apostaba por la libertad con un sistema de pase («Off The Ball») en el que se controlaba al pasador y al receptor. Otra novedad fue la posibilidad de empujar para lograr ganar la posición en los corners. Introduce Internet y la compatibilidad con el Total Club Manager 2004.



FIFA FOOTBALL 2005. La gran novedad fue el denominado «control al primer toque», que convertía el pad derecho en el auténtico protagonista. Así, permitía desde orientar un control a realizar un regate especial. También se reestructuró el modo Carrera con 15 temporadas.



FIFA 06. La novedad fue el «pase a control». Con éste podías proteger el balón a la espera de realizar un cambio de ritmo o un regate. Asimismo, desaparecía el «Off The Ball» y la lucha previa para ganar la posición. En las opciones se incorporaron, por primera vez, jugadores históricos.



FIFA 06: RUMBO AL MUNDIAL. Utilizando la base de FIFA 06, los alicientes se centraban en la vinculación con la Copa del Mundo de Alemania. Destacar los vídeos sobre las sedes y estadios, y un modo Desafío que reproducía partidos históricos de ediciones anteriores.



FIFA 07. La, de momento, última entrega logró dar un gran salto de calidad. La nueva Inteligencia Artificial ha conseguido que los partidos sean casi reales. Entre las novedades, mencionar la posibilidad de transferir las partidas a la versión de PSP para poder jugar en cualquier lugar.



▲ **EL NIÑO VS EL NIÑO II.** En las Ligas Interactivas podrás elegir tu equipo favorito y disputar On-line el mismo partido que juegue esa jornada en la competición real.

MANOS A LA OBRA
La presentación del pasado 26 de abril no se limitó a mostrarnos cifras y gráficos sobre las mejoras de FIFA 08. Pudimos ver y probar las tres versiones: PlayStation 3, PlayStation 2 y PSP. Con estas dos últimas estuvimos toda la tarde y no faltaron los piques entre periodistas.

El salto gráfico a PS3 alcanza no solo a la animación y el modelado de los jugadores, sino también a los estadios y el propio césped.

FIFA 08 supone un gran salto en IA y jugabilidad

dedicado, durante un año, solo a pulir el comportamiento de la CPU en los pases. Las mejoras en IA lo abarcan todo: desde la forma de tirar faltas, al comportamiento del árbitro, e incluso las habilidades de las estrellas de cada equipo. Aquí también entrará en juego otra novedad: el *Building-Block System*, un sistema orgánico que te permitirá crear *Skill Moves* para encadenar a tu antojo diabluras del tipo de bicicletas y rabonas. Así, desconcertarás a tu rival, como sólo lo saben hacer astros de la talla de Ronaldinho. El brasileño presta su imagen a nivel mundial a ***FIFA 08***, que acompaña al madridista Sergio Ramos en la carátula española.

El bueno de Ronnie era protagonista de muchas de las demostraciones, como la de la sorprendente *Chase Camera*, que imprime a ***FIFA 08*** una espectacularidad digna de los *animes* de *Captain Tsubasa* (*Campeones*). Cuando te acerques al área contraria, la cámara se situará a tu espalda mientras buscas ese trallazo que decidirá la victoria entre un enjambre de defensas. Ellos no serán el único obstáculo para lograr el gol, ya que **EA Sports** ha introducido un nuevo motor de disparo mucho más realista. Éste calcula las posibilidades de éxito del tiro, al analizar un sinfín de parámetros (la posición del balón, la proximidad de los defensores, incluso la presión del aire...) para lograr que cada disparo sea siempre diferente, como en el fútbol real. Muchas de estas innovaciones en IA no son exclusivas de **PS3**, sino que también se disfrutarán en **PS2** y **PSP**. La «Inteligencia Defensiva» introducida en ***FIFA 08*** consigue que los jugadores defiendan su área de manera realista, intercambiando



Una de las cosas que más nos impresionó de la visita fue la cancha de baloncesto, construida bajo tierra.



EL MAYOR ESTUDIO DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO

Situada en Burnaby, cerca de Vancouver, la sede de EA Sports se construyó en 1999 y amplió su tamaño en 2006 para acoger a más de 1.000 empleados: tanto de EA Sports como de otros grupos de programación de EA. Además del más grande estudio de Motion Capture del planeta, las instalaciones incluyen salas de grabación de audio y edición de vídeo, un campo de fútbol (debajo del que hay un parking de tres plantas), una cancha de baloncesto y un club de fitness.

Sesión de Motion Capture en Barcelona

Ivanschitz (Panathinaikos) y Barnetta (Bayer Leverkusen) protagonizaron una sesión de captura de movimientos el pasado 24 de mayo en BCN, en la que se anunciaron, además, los talentos que acompañarán a Ronaldinho en las carátulas de cada país. En España será Sergio Ramos.



Ivanschitz y Barnetta serán la imagen de FIFA 08 para Grecia y Alemania. En Francia serán Malouda y Ribery. Y en Alemania, Miroslav Klose.

RIBERY. Él, hasta ahora, mediocampista del Olympique de Marsella es la imagen de FIFA 08 para el mercado francés.

RONNIE. EA Sports ha plasmado perfectamente la técnica y la velocidad del brasileño.





La oferta de ligas y equipos aumenta un 20%

su posición en cualquier momento. Todos estos esfuerzos van encaminados a lograr una meta: vivir cada partido como un jugador real. Y qué mejor forma de plasmarlos que en un nuevo modo de juego bautizado como *Be a Pro* («Sé un Profesional»).

Este innovador modo tiene como objetivo enseñar al usuario a jugar en una determinada demarcación del campo para, en un futuro no lejano, participar en partidos On-line con 22 usuarios simultáneos: once contra once, cada uno en una posición. Esto hará, por fin, la comunión perfecta entre el videojuego y el fútbol real. Asimismo, con la idea de prepararnos para el futuro, los desarrolladores han creado el motor gráfico más ambicioso de la historia de **EA Sports**. Tan orgullosos están de él que, por primera vez en casi una década, hemos podido volver de Canadá con pantallas reales del juego, y no con los habituales *renders*. La versión **PS3** (a la que tuvimos acceso, era sencillamente impresionante) corre a 60 *fps.*, pese a tratarse de una *alpha*. Lógicamente, las versiones de **PS2** y **PSP** no serán tan espectaculares como **PS3**, pero también poseen atractivos


Calippea
¡TU fiesta!
XDL: ¡Hospe! ¿Y esos Habbo Créditos?
Hospe: ¡En calippo.com, tío!
CALIPPO: ¡No te pierdas la primera fiesta virtual en la sala Calippo! Además, si entras en calippo.com podrás conseguir Habbo Créditos y muchos premios más.
HABBO
habbo.es
calippo.com









» **PS3 VS. PS2.** Aunque la primera, lógicamente, ofrece un gigantesco salto gráfico, las mejoras en IA y jugabilidad también están presentes en PlayStation 2.

La actitud de los árbitros será tan real como impredecible, hasta los porteros recibirán tarjeta roja





extraordinarios. Además de ofrecer las mejoras en la IA, el *Be A Pro* y las Ligas Interactivas On-line (que repiten en **PS2** y debutan en **PS3**, y **PSP**), la versión **PS2** es una delicia. En ésta han volcado 7 años de experiencia, con lo que han logrado el simulador definitivo para compartir con amigos. Podrás disputar una temporada en Cooperativo, jugar con un colega «al futbolín» manejando (cada uno) dos líneas del campo, o dirigir a tu equipo en el Modo *Manager*. Estuve una tarde con la versión **PS2** de *FIFA 08* y sospecho que *PES* lo va a tener difícil para superarla. La versión **PSP** ofrece las mejoras de **PS2** y el nuevo *Football I.Q.*, un test exclusivo con más de 500 preguntas sobre fútbol.

entrevista

Joe Booth

PRODUCTOR DE FIFA 08

«La idea es ofrecer, en el futuro, partidos On-line de 11 usuarios contra 11»

¿Cuál es el principal desafío a la hora de programar para PlayStation 3?
PlayStation 3 pertenece a una nueva generación de consolas. Lo más difícil es partir de cero. Otros grupos de programación intentan hacer sus proyectos desde la generación anterior, pero nosotros lo hemos desarrollado todo desde el principio.

¿Cuántas personas podrán jugar a la vez en On-line?
La idea que tuvimos al concebir el modo *Be A Pro* fue la de ir acostumbrando al jugador a cumplir una tarea específica en el campo de juego, con el fin de ofrecer, en el futuro, la oportunidad de vivir partidos reales On-line: 11 contra 11. A finales de año, haremos un anuncio importante sobre este asunto.



¿*FIFA 08* ofrecerá contenidos descargables?
Intentaremos ofrecer *updates* y obtener *feedbacks* de los usuarios para mejorar la experiencia de juego. **EA Sports** está experimentando con todas las posibilidades que ofrece el On-line como, por ejemplo, con *FIFA* On-line en Corea del Sur. De momento, con ***FIFA 08*** nos estamos centrando en gráficos y jugabilidad.

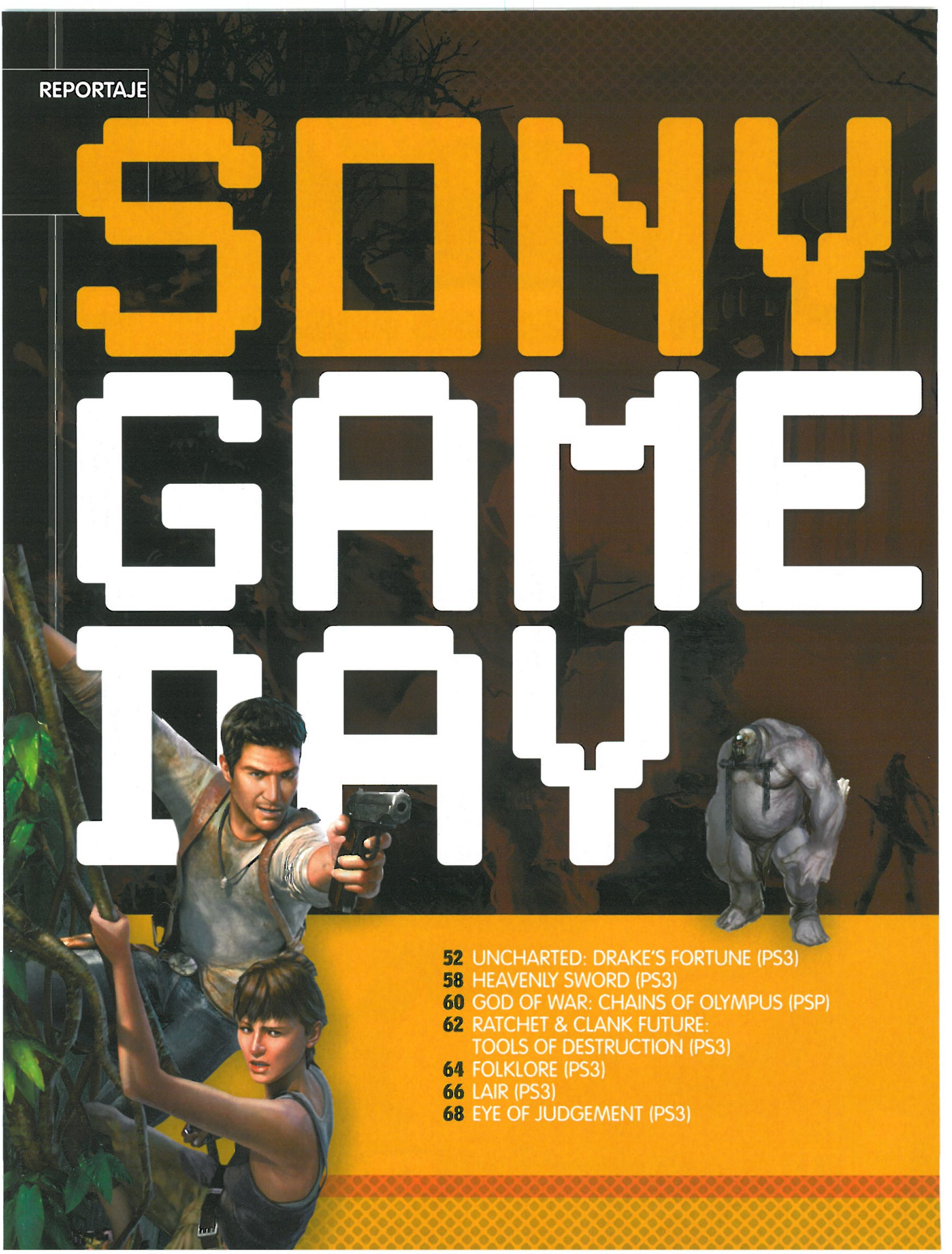
¿Podrías decirnos algo más sobre la nueva cámara de *FIFA 08*, la *Chase Camera*?
El concepto vino por casualidad. Trabajábamos con las cámaras y queríamos acercar más y más la imagen cuando el futbolista tiene el balón. La acercamos al máximo y, al final, nos salió la *Chase Camera*.

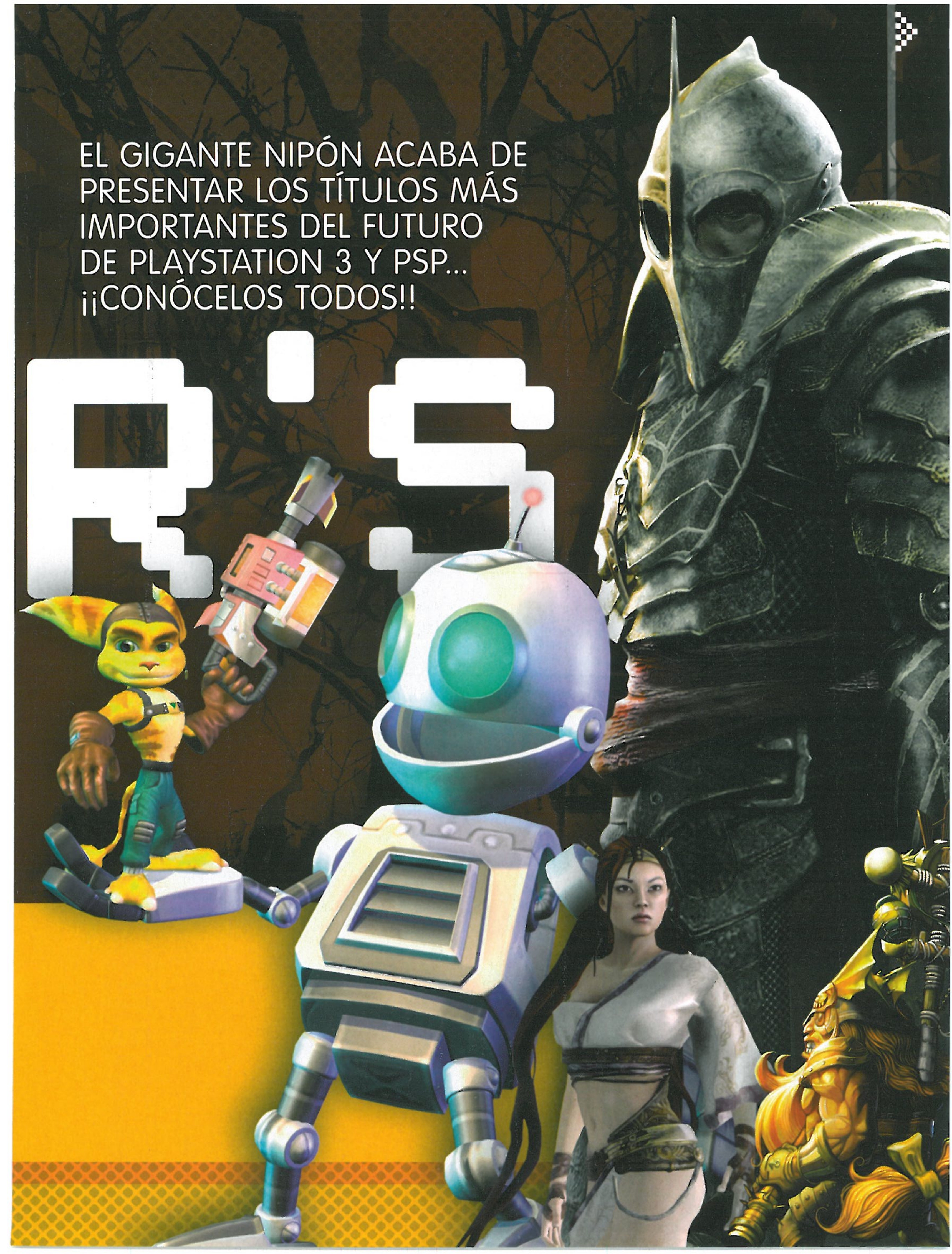
¿Cuál es la principal característica de *FIFA 08* de PS3 de la que os sentís más orgullosos?
Estamos en pleno desarrollo y en un momento muy interesante. Tenemos grandes cosas, pero aún no están unidas para formar el juego completo. Particularmente, estoy enamorado del disparo a puerta.



RATCHET & CLANK
EL TAMAÑO IMPORTA
NO HAY ENEMIGO PEQUEÑO
7+
www.pegi.info
Ratchet and Clank™: El tamaño importa ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by High Impact Games. Ratchet and Clank: Size Matters is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved
PRÓXIMO 16 DE MAYO
EXCLUSIVO PARA PSP
BISOLAN
SOLÁN DE CABRAS
playsolan
Descubre ahora en los productos
Solán de Cabras cómo conseguir
una PSP y Ratchet&Clank.
Sólo productos en promoción. Promoción válida desde 1 de Mayo hasta 30 de Junio de 2007.
PSP
PlayStation Portable
yourpsp.com

SONY GAME DAY




EL GIGANTE NIPÓN ACABA DE PRESENTAR LOS TÍTULOS MÁS IMPORTANTES DEL FUTURO DE PLAYSTATION 3 Y PSP... ¡¡CONÓCELOS TODOS!!



NATHAN DRAKE

Es un cazatesoros cuya personalidad podría competir con la de aguerridos aventureros, como Allan Quatermain y el mismísimo Indiana Jones. Su última aventura le lleva hasta un rincón perdido en medio del océano Pacífico en busca de El Dorado.

ELENA FISHER

Es reportera en un programa de poca monta. Pero su tenacidad le llevará a verse metida en uno de los peores embrollos de su vida, en el que ayudará, y será ayudada, por Nathan. De este modo, se demostrará a sí misma hasta dónde es capaz de llegar

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

PS3

ATRÁS HAN QUEDADO LOS PERSONAJES DE CORTE INFANTIL COMO CRASH BANDICOOT O JAK & DAXTER. CON EL ADVENIMIENTO DE PLAYSTATION 3, NAUGHTY DOG NOS MUESTRA SU CARA MÁS ADULTA

Con su nuevo título, en boca de todo el mundo, podría parecer que **Naughty Dog** se aleja de la esencia que impregnó sus trabajos anteriores. El estilo realista de los gráficos poco tiene que ver con personajes como Crash Bandicoot o Jak y Daxter, que han hecho de esta compañía (con base en Santa Mónica, California) una de las desarrolladoras más respetadas y valoradas a nivel mundial. Ellos lo achacan simplemente al cambio de formato. Pero el sello de **Naughty Dog** queda patente en cualquier imagen del juego, hasta la iluminación tiene reminiscencias de aquellos entornos selváticos de los *Crash Bandicoot* para **PSone**. El caso es que ahora **PlayStation 3** les permite, por primera vez, crear un juego con personajes de carne y hueso en entornos «reales», sin que la experiencia del jugador se vea interrumpida por constantes cargas y otras inconveniencias propias de los sistemas de entretenimiento de generaciones pasadas. El empeño por conseguir que todo transcurra de forma fluida les ha llevado a dejar la resolución de ***Uncharted: Drake's Fortune*** en 720p. Semejante sacrificio tan









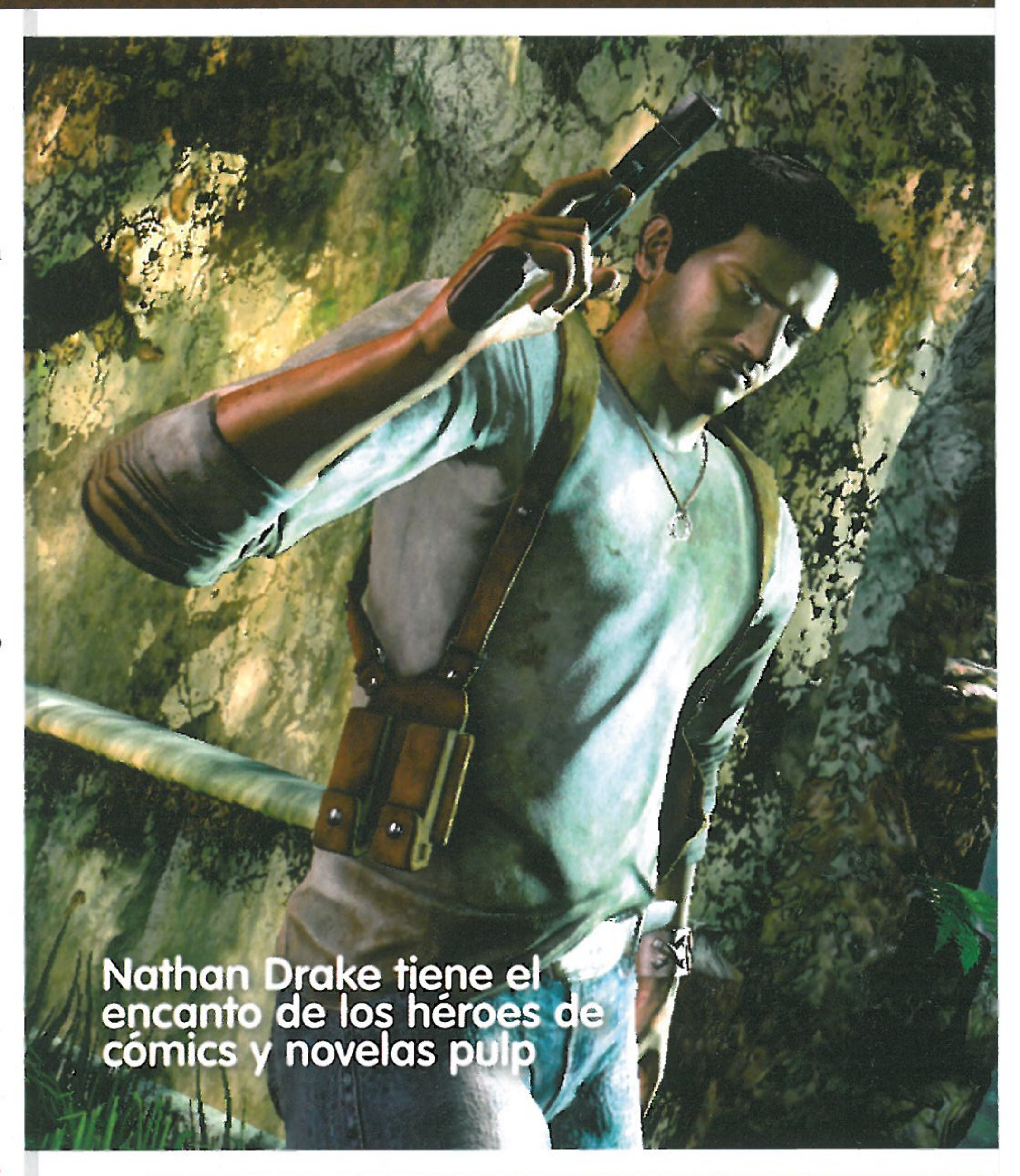
A LA CAZA DEL TESORO

Como en las mejores películas, novelas y juegos de aventuras, Uncharted: Drake's Fortune (como su nombre indica) basa su argumento en la búsqueda del último tesoro perdido de uno de los corsarios más temidos del siglo XVI, Sir Francis Drake. El protagonista, Nathan Drake, cree además que es un descendiente del marino inglés y, al tiempo que busca El Dorado, querrá demostrar que lleva sangre pirata en las venas.

solo ha repercutido en una suavidad alucinante de las animaciones, con uno de los apartados gráficos más exuberantes que se hayan visto hasta la fecha para **PlayStation 3**.

Pero vayamos por partes. Fue hace dos años (al terminar *Jak 3*) cuando **Naughty Dog** comenzó a trabajar en ***Uncharted: Drake's Fortune***. Para darle el estilo de aventura que estaban buscando, se inspiraron en las novelas y cómics *Pulp* de los años 20 y 30, así como para crear la personalidad del protagonista, Nathan Drake. Este cazatesoros descubre una importante pista cuando encuentra el ataúd de Sir Francis Drake en la costa de Panamá. Podría conducirle hasta el último tesoro del corsario inglés, el mítico El Dorado. Nathan irá acompañado por una reportera hasta una isla perdida en el Pacífico, donde prácticamente transcurre todo el juego.

Cuando preguntamos a **Naughty Dog** cuántos niveles tenía el juego, afirmó que la aventura se desarrolla como si fuera una única y gigantesca fase. En lo que se refiere al estilo de juego, se han dispuesto algunos enigmas, como corresponde a su género. Pero donde realmente da el do de pecho es en los momentos de acción. Nathan es proclive a usar los puños, un buen recurso cuando se queda sin munición o no ha podido recoger pistolas o escopetas de sus enemigos. Los elementos plataformeros son otro



Nathan Drake tiene el encanto de los héroes de cómics y novelas pulp





SIXAXIS

Naughty Dog no ha podido dejar pasar la oportunidad de implementar en su juego la tecnología del sensor de movimiento del Sixaxis. Será posible usarlo para mantener el equilibrio sobre un tronco, lanzar una granada moviendo el mando arriba y abajo, como un volante para conducir vehículos o para asomarse cuando está a cubierto.



El sensor de movimiento del Sixaxis te permitirá también saltar de una pared a otra con un solo golpe de mando.



AVENTURA TROPICAL

El juego comienza en la costa de Panamá con Nathan y Elena buceando para encontrar el ataúd de Sir Francis Drake. Éste contiene una pista que apunta a una isla del Pacífico con un antiguo fuerte español y unas ruinas indígenas. Pero no serán selva y ruinas los únicos entornos que visite el protagonista durante su aventura.

PLATAFORMAS. Uncharted: Drake's Fortune es acción pura y por eso no podían faltar elementos de plataformas para poner a prueba la habilidad del jugador y la resistencia del protagonista.

Nathan tendrá que conducir, o dejar que lo hagan sus acompañantes para él dedicarse a otros menesteres, como acribillar enemigos.

SISTEMA DE ANIMACIÓN FACIAL

Naughty Dog usa un sistema propio, Wrinkle Mapping Facial Animation, para conseguir animaciones espectaculares y realistas que reflejan el estado de ánimo de los personajes. Sólo Nathan Drake cuenta con más de 3.000 animaciones.

Uncharted: Drake's Fortune es como una inmensa fase, fluida y sin tiempos de carga





CORRE Y DISPARA

Lo tenían muy claro. Querían hacer una aventura con sabor a clásico, pero con unas dosis de acción nunca vistas. La perspectiva desde el hombro (a lo Resident Evil 4) y los enfrentamientos así lo atestiguan. De hecho, Nathan podrá correr y disparar a la vez cuando no le quede más remedio.



de los recursos más utilizados en el juego, al estilo *Tomb Raider* para salvar abismos, escalar por un muro y otras peligrosas maniobras.

Naughty Dog no ha querido desaprovechar las posibilidades del sensor de movimiento del *Sixaxis*. De tal modo que se podrá utilizar para mantener el equilibrio sobre troncos, lanzar granadas a los enemigos y, como volante, para conducir los vehículos que Nathan encuentre por el camino. Al ser un título para un sólo jugador, ***Uncharted: Drake's Fortune*** no ofrece muchas alternativas. Aún así sus creadores tienen reservada alguna que otra sorpresa para *PlayStation Network*, que todavía no han desvelado.

Seguramente, según se vaya acercando el momento de su lanzamiento (en EE.UU. para verano), se irán descubriendo nuevos detalles...

Si quieres saber lo que te depara el futuro, pregúntales a los que vienen de allí...





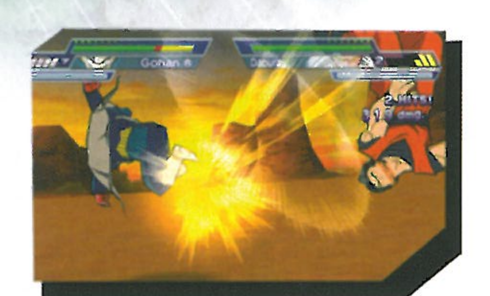


Descubre la historia inédita de Trunks, en una carrera contra el tiempo, en la que deberá luchar por salvar a la humanidad de su trágico destino.

Desafía a tus amigos en un trepidante combate en modo inhalámbrico.
¡Personaliza las características de tus héroes y llévatelos a intensos combates en el universo de DBZ!
Un nuevo sistema de cámara cinematográfico que te hará sentir más la acción.







www.dbz-videogames.com













PS3

HEAVENLY SWORD

LA SUCESORA DE KRATOS, EL DIOS DE LA GUERRA, EN PS3 SE MUESTRA POR FIN EN TODO SU ESPLENDOR



Se han empleado las más modernas técnicas de captura de movimientos para crear las animaciones de los personajes del juego.







Las armas blancas que porta Nariko ofrecen un sinfín de posibilidades de ataque, tanto a corta como a media distancia.

» **SIN RESPIRO.** Los enemigos atacarán en grupo la mayor parte del tiempo.









Nariko demuestra que no tiene nada que envidiar a los grandes «brutos» del mundo de los videojuegos

ESCENARIOS DE LA ACCIÓN

La demo presentada en el evento incluía dos entornos diferentes. Una serie de pilares de piedra, que ofrecían una vista impresionante de los alrededores, y una especie de coliseo mucho más limitado, pero lleno hasta los topes de enemigos. La calidad visual de ambos estaba fuera de toda duda.

La bella y letal Nariko, protagonista de esta producción de los británicos *Ninja Theory*, ha sido bautizada por la prensa internacional como «La Diosa de la Guerra», en clara referencia a *God Of War*. Cierto es que comparte con éste el estilo de juego (*arcade* de acción frenético y salvaje), pero también cuenta con muchas virtudes propias que pudieron verse en la *demo* jugable que **Sony** presentó en el evento. Por ejemplo, la protagonista puede adoptar tres «posturas de combate»: *ranged*, para ataques a distancia; power, los golpes más poderosos; y *speed* para realizar los *combos* más largos. Para realizar los movimientos más espectaculares habrá que ir cambiando entre ellos a la velocidad del rayo, aunque el control ha demostrado ser de lo más intuitivo. Con el *stick* izquierdo moverás al personaje, mientras que con el derecho realizarás las maniobras de evasión. Además, podrás interactuar con multitud de objetos del escenario y participar en espectaculares *Quick Time Events* en determinados momentos. Todo un festín, tanto lúdico como visual, que llegará en septiembre. | LAST MONKEY



CRIATURAS MÍTICAS

En God Of War: Chain Of Olympus, Kratos va a tener que enfrentarse a las criaturas más terribles de la mitología griega, como cíclopes gigantescos. Por supuesto, las más espectaculares estarán reservadas para representar a tus enemigos más temidos, los final bosses del juego.





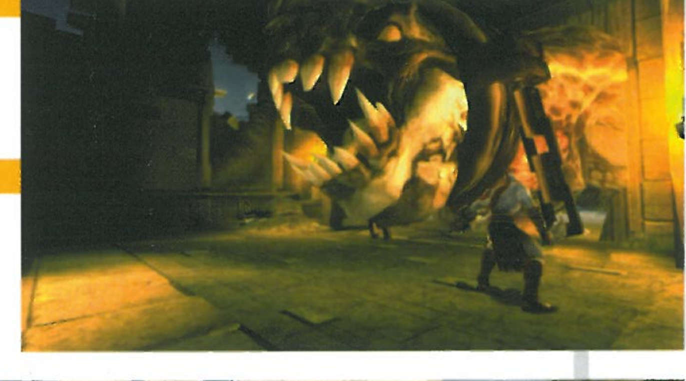
ESCENARIOS DEL JUEGO

De nuevo el mundo clásico griego proporcionará increíbles vistas para los escenarios de esta nueva aventura de Kratos. Como la ciudad de Ática de la imagen superior, en la que podemos ver una ilustración de su bazar. Pero los entornos más atractivos serán los que representan al inframundo de la mitología clásica, como el Hades.

Sony América pondrá en circulación una demo del juego en septiembre

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

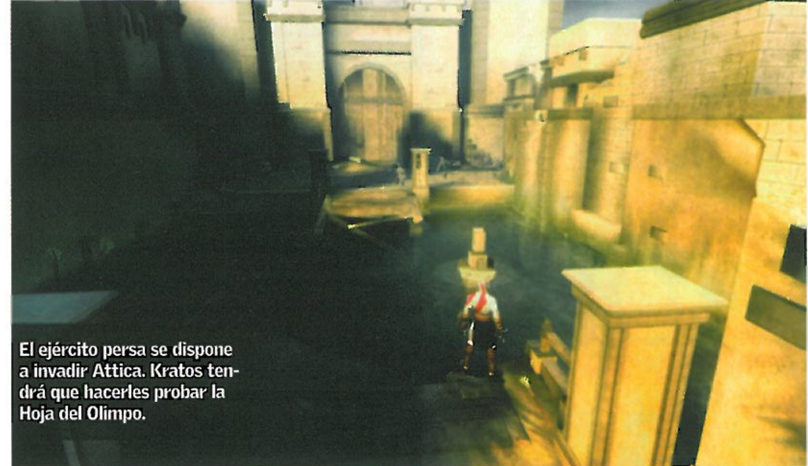
PSP



EL SANGUINARIO GUERRERO KRATOS SE EMBARCARÁ EN UN PELIGROSO VIAJE EN EL QUE TENDRÁ QUE ESCOGER ENTRE SU PROPIA REDENCIÓN O SALVAR EL MUNDO

Si tienes en tus manos una **PSP**, ***God Of War: Chains Of Olympus*** será uno de los juegos a los que estás esperando echarle el guante. Los creadores de *Daxter*, **Ready At Dawn Studios**, han sido los encargados de llevar las aventuras de Kratos al sistema portátil de **Sony**. En esta ocasión, la acción se desarrolla diez años antes de lo sucedido en el primer *God Of War* cuando el fantasma de Esparta pierde la cabeza y, engañado, termina asesinando a su mujer e hija. En este viaje, Kratos hallará lugares que ningún otro mortal ha pisado antes; como las puertas del Hades, guardadas por el Cancerbero, las profundidades del Tártaros o los Campos de los Asfódelos.

Ready At Dawn ha sabido combinar el brutal estilo de la franquicia con nuevos movimientos de combate y *puzzles*, que están perfectamente integrados en el argumento y el mundo mitológico del juego. Sin duda, ***God Of War: Chains Of Olympus*** va a ser uno de esos títulos imprescindibles en la colección de cualquier jugón que se precie. Pero no verá la luz hasta 2008. | R. DREAMER



El ejército persa se dispone a invadir Attica. Kratos tendrá que hacerles probar la Hoja del Olimpo.



BOSSES. El juego promete emocionantes combates, como el que te enfrentará a este gigantesco cíclope.



UN VIAJE AL HADES. El periplo de Kratos en PSP le llevará por lugares representativos de la mitología griega, como los Campos de los Asfódelos (imagen derecha), primera región del Hades por la que vagan las almas en pena de los héroes.

Habrá enemigos que presentarán diferentes resistencias a algunas de las armas de Ratchet.

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

LAS ESTRELLAS DE LA GENERACIÓN ANTERIOR VAN HACIENDO ACTO DE PRESENCIA EN PS3



TRAS EL ÉXITO de *Resistance*, los californianos de **Insomniac** preparan el regreso de su héroe más popular para este próximo otoño. La *demo* jugable presentada en el evento de **Sony** mostraba cómo Ratchet y su fiel compañero metálico llegan a *Kerchu*, un gran escenario que representa una ciudad bajo asedio. Cientos de elementos moviéndose en pantalla, unos personajes que mantienen la estética *cartoon* (aunque creados con muchos más polígonos) y el correspondiente y espectacular enfrentamiento contra un jefe final fueron los puntos fuertes de esta versión, además de las nuevas armas, algunas controlables con el *Sixaxis*. | LAST MONKEY

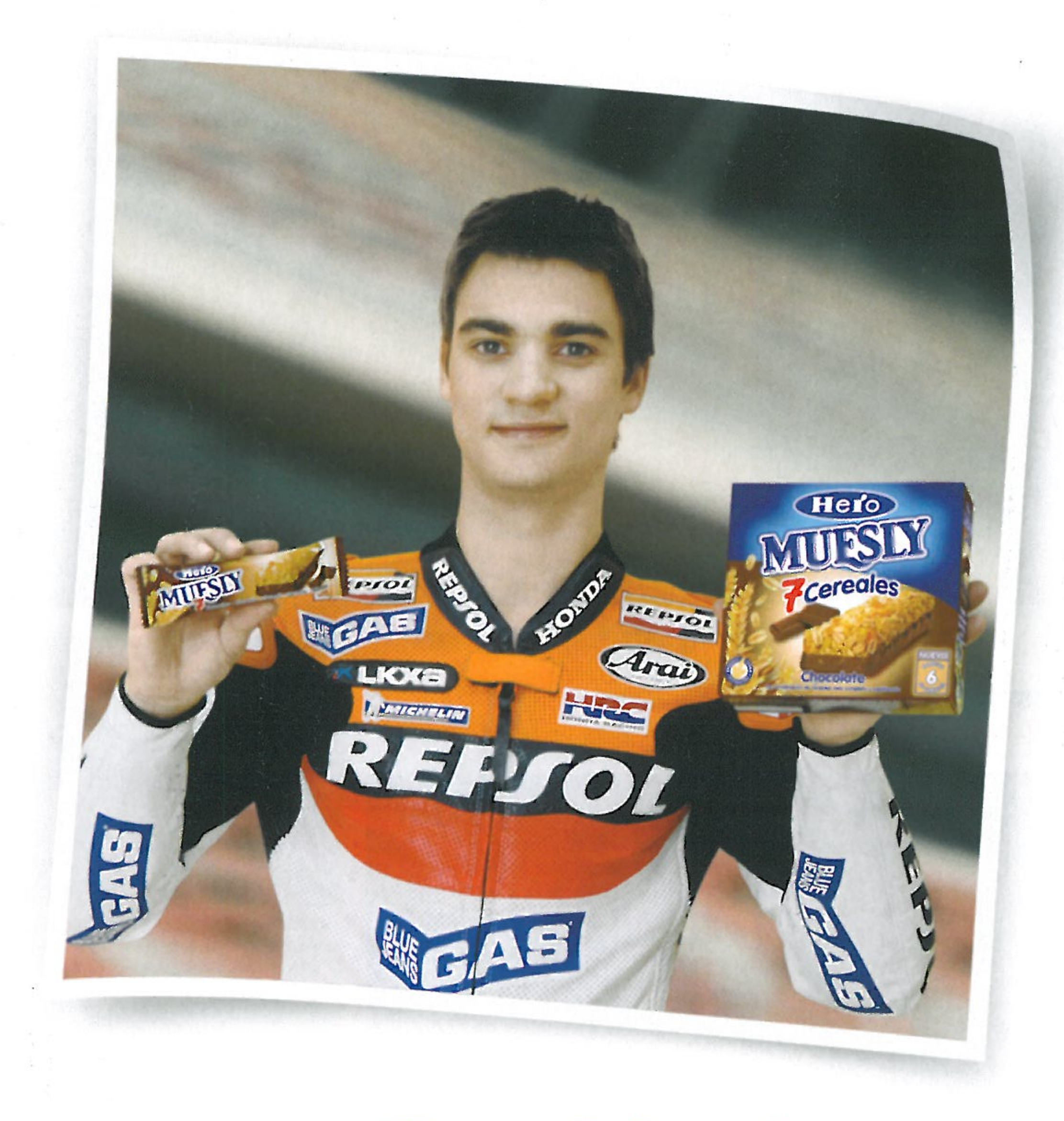


ARMAS. Los programadores han incluido nuevos ingenios, como un pequeño helicóptero que podrás dirigir con el sensor de movimiento del Sixaxis.



El desarrollo del juego no cambiará mucho: acción a mansalva, plataformas y exploración.





"Con Hero Muesly vas a ir como una moto."

La fórmula de la energía.
La única barrita con 7 cereales.
Haz como nuestro gran campeón.
Toma energía sin parar.

Y ahora con Dani Pedrosa, gana premios sin parar: **Puedes conseguir una de las 10 entradas para dos personas para ver en directo el Campeonato de Moto GP en Valencia y conocer a Dani Pedrosa.** Además hay otros premios de campeonato: Scooters Honda 100 Lead, los Cascos Arai exclusivos y las Chaquetas moteras de Dani Pedrosa y Cascos Jet Honda.

REGALO SEGURO A LAS PRIMERAS 100 CARTAS: Gratis gorras oficiales de Dani Pedrosa. Tienes mucho por ganar ¿te lo vas a perder?



Los campeones de la energía

Más información en www.heromuesly.com. Bases depositadas ante notario. Único sorteo el 22.10.07



Yeats trabaja para una revista de tercera clase sobre fenómenos paranormales.

DESPUÉS DE GENJI: DAYS OF THE BLADE, GAMES REPUBLIC NOS PROPONE UNA AVENTURA DE FANTASÍA BASADA EN CUENTOS OCCIDENTALES

FOLKLORE



El motor gráfico de Folklore explota Cell para recrear con voluptuosidad escenarios y criaturas de fantasía.



COMBATES EN TIEMPO REAL. Aunque hay criaturas amigables, también abundan seres grotescos contra los que tendrás que combatir y apresar con el sensor de movimiento.



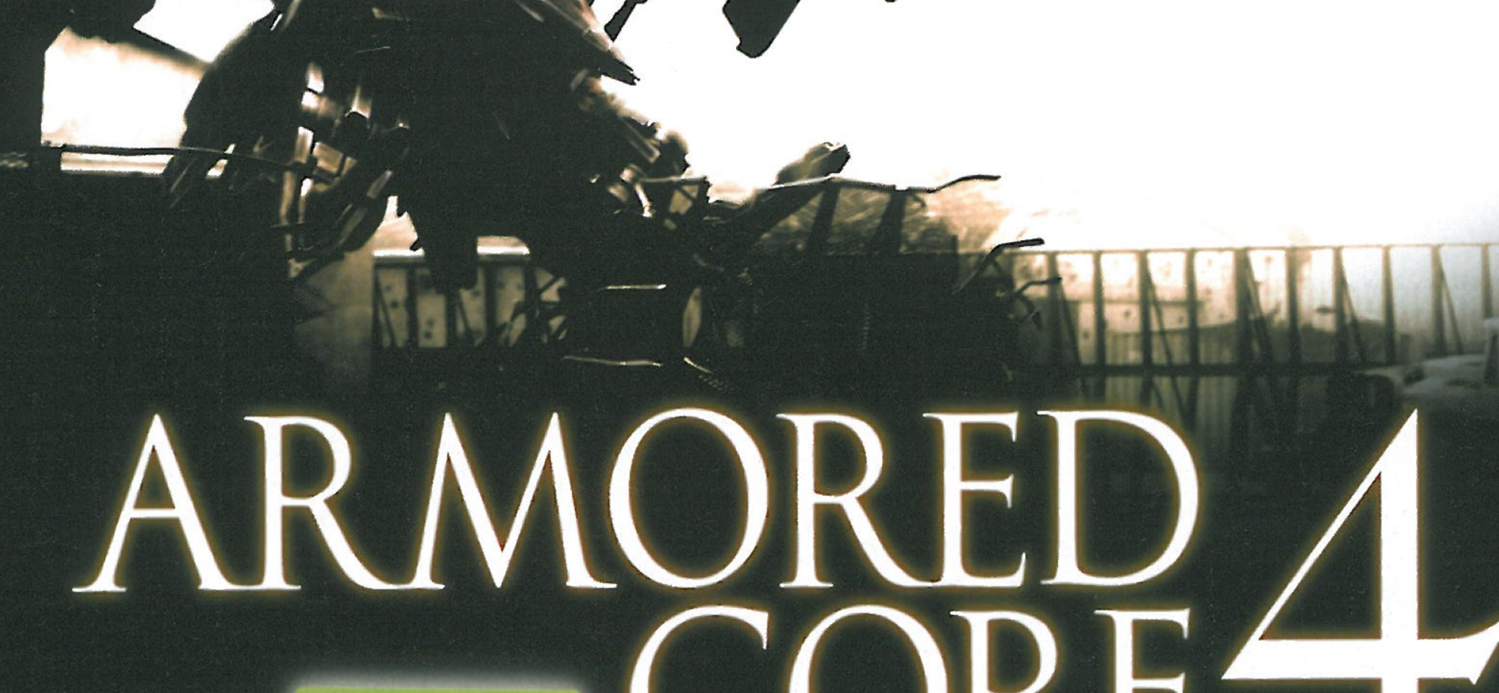
PS3



DOOLIN: LA CIUDAD PERDIDA

Los dos protagonistas de Folklore viajan en busca de una ciudad misteriosa conocida como Doolin. Keats ha recibido la llamada de una mujer, que después encuentran asesinada, y Ellen una carta de su madre muerta hace años. Cuando llegan a Doolin descubren que es una puerta entre nuestro mundo y siete reinos fantásticos: los Netherworlds (o mundos de las tinieblas).

EN JAPÓN el próximo título de Game Republic se pondrá a la venta con el nombre de *Folk Souls*. La aventura está protagonizada por Yeats y Ellen. Ambos se ven arrastrados irremisiblemente hasta la misteriosa ciudad de *Doolin*: un portal entre el mundo real y siete reinos fantásticos, desde las ruinas de *Undersea City* al inabarcable laberinto de *Endless Corridor*. Cada zona tiene personalidad propia y está habitada por grotescas criaturas que se basan en la imaginería de los cuentos occidentales. Dependiendo del personaje que hayas escogido, Yeats o Ellen, te enfrentarás al juego con un corte más estratégico o de combate más directo. Básicamente, mientras exploras los siete reinos, deberás combatir contra sus habitantes, sacudiendo el *Sixaxis* para atraparlos y, así, poder utilizar sus poderes como arma. Gráficamente, ***Folklore*** es un exceso de colorido y detalles. | R. DREAMER



ARMORED CORE 4



¡PREPÁRATE PARA LA BATALLA DE NUEVA GENERACIÓN!

- UN PASO GIGANTE EN CUANTO A INTERACTIVIDAD, PERSONALIZACIÓN Y DETALLES
- EFECTOS ESPECIALES Y GRÁFICOS INCREÍBLES
- LLENO DE POSIBILIDADES MULTIJUGADOR Y ON-LINE, CON COMBATES CONTRA AMIGOS O TODO EL MUNDO
- INTERCAMBIA DATOS, EMBLEMAS E INCLUSO TUS PROPIOS "MECHAS" ON-LINE



ARMORED CORE 4
ESTÁ AQUÍ... QUE
COMIENCE LA BATALLA









PLAYSTATION 3







LAIR

NI DRAGONHEART, NI EL IMPERIO DEL FUEGO. SI QUIERES VIVIR DE CERCA UNA ODISEA DRACONIANA, NADA MEJOR QUE LA NUEVA PRODUCCIÓN DE FACTOR 5



MORAL. El estado anímico de las tropas será importante en algunas misiones. Si baja demasiado el de las tuyas, mal asunto...



CONTROL. El dragón podrá ser controlado de manera tradicional o con el sensor de movimiento del Sixaxis.





UNA TIERRA DIVIDIDA, en la que dos reinos rivales (los malvados *Mokai* y los nobles *Asylian*) se disputan la supremacía. Volcanes que surgen de la nada y que llenan el aire de fuego y ceniza. Un caballero de élite que, a bordo de su fiel dragón, deberá desenvolverse en medio de auténticas batallas campales. Éste es el punto de partida de *Lair*, uno de los títulos más anticipados del catálogo inicial de **PlayStation 3**, que por fin se encuentra casi finalizado y que verá la luz este verano. Con una dilatada experiencia en lo que a *arcades* de vuelo se refiere, los programadores de **Factor 5** han dotado a la bestia protagonista de todos los movimientos típicos de una aeronave, solo que en lugar de misiles disparará proyectiles de fuego a enemigos que estén en el aire (otros dragones y criaturas) y en la tierra. Además, podrás entablar espectaculares combates cuerpo a cuerpo contra otros animales mitológicos, y serás capaz de posarte en el suelo con tu montura (aunque no podrás bajar de ella, eso sí). | LAST MONKEY



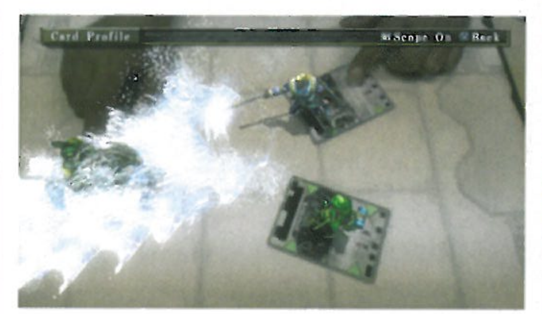
BELLEZA DIGITAL. Determinados efectos gráficos, como el del fuego o el del agua, han sido recreados con un realismo y una espectacularidad increíble.



CAMPO DE BATALLA. Esta cuadrícula de nueve espacios será el escenario donde se disputarán las batallas.



PODER PS3. La representación gráfica de las criaturas, más de cien diferentes, será espectacular.





Los «jugueteros» de Hasbro han aportado su saber hacer en este género.



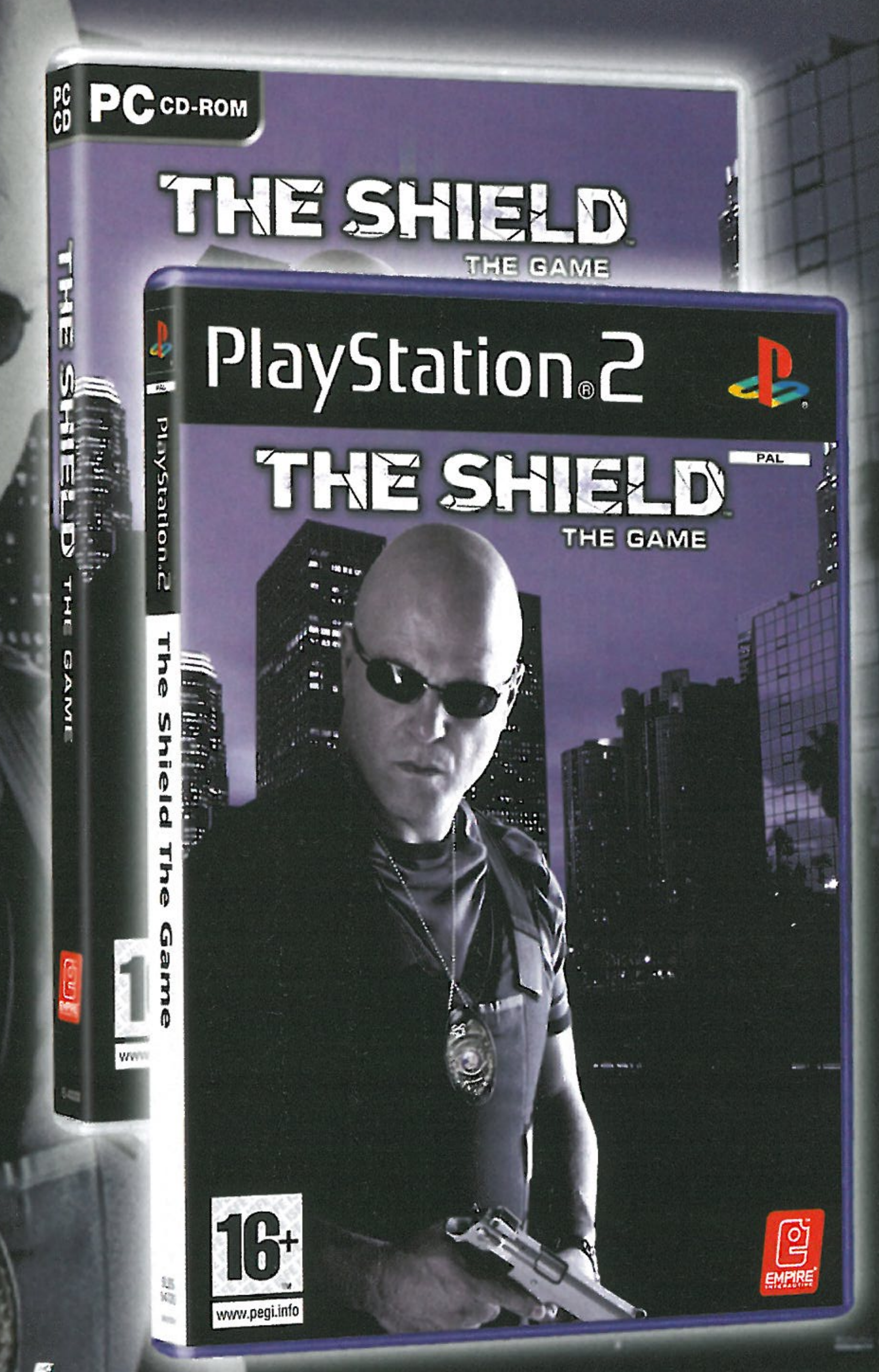
EYE OF JUDGEMENT

EL PROYECTO MÁS ARRIESGADO E INNOVADOR DE SONY VA TOMANDO FORMA...



LA EXPERIENCIA EN juegos de cartas de **Wizards of the Coast**, así como las nuevas posibilidades de **PlayStation 3** y de su cámara *PlayStation Eye* se combinarán para ofrecer una auténtica experiencia de nueva generación. El jugador utilizará una serie de cartas reales donde viene incluido un *CyberCode*, que al pasar por delante de la cámara y ser reconocido por la misma creará en la pantalla del televisor a la criatura en cuestión, que peleará contra las del rival de forma estratégica. Éste puede ser la propia consola, un segundo jugador Offline u otro a través de la red. Este próximo Otoño comprobarás si dicho experimento finalmente cuaja. | LAST MONKEY





MARCA EL LÍMITE DE LA LEY



www.virginplay.es





PC CD-ROM



PlayStation 2







LOS CREADORES DE LA SAGA TIMESPLITTERS VUELVEN A ESCENA CON UN TÍTULO QUE ESTÁ DISPUESTO A REDEFINIR EL GÉNERO SHOOTER CON LOS INGREDIENTES NECESARIOS PARA HACERTE VIBRAR SIN SOLTAR EL GATILLO



HAZE






PS3

Haze es el título con el que **Free Radical Design** se ha propuesto volver a la primera línea de combate de los *FPS*. Los *shooters* en primera persona han sido uno de los géneros más explotados por desarrolladores de todo el planeta. Pero tardó en cuajar entre los usuarios de consola, y fruto de aquellas primeras incursiones fueron quedando por el camino joyas como *GoldenEye 007*, uno de los juegos más impresionantes de Nintendo 64. Un título que estaba firmado por los mismos autores que, una vez escindidos de la sacrosanta **Rare**, parieron *TimeSplitters* bajo el nombre de **Free Radical Design**. Una saga que dejó tres títulos memorables para **PS2**, sobre todo la última, *TimeSplitters: Futuro Perfecto*.

Aunque fueron muchos los rumores que apuntaban que ésta sería una cuarta entrega de la saga *TimeSplitters*, lo cierto es que ***Haze*** se desmarca argumentalmente de los viajes en el tiempo. La compañía no descarta el proyecto para un futuro, pero todavía no se ha anunciado oficialmente.

En cualquier caso, con la llegada de **PlayStation 3**, los ávidos devoradores de plomo digital han visto cumplidos sus deseos de disfrutar de un *FPS* con gráficos de ensueño y con posibilidades de juego On-line. **Free Radical Design** ha aprovechado al máximo los recursos de la consola para ofrecer una experiencia que revolucione el género.

Adiós a la OTAN

Corre el año 2048 y las grandes corporaciones controlan el mundo. Organizaciones como la OTAN o la ONU ya no tienen sentido porque los gobiernos han cedido el control a ejércitos privados como el de *Mantel Global Industries* (www.mantelglobalindustries.com), que presta sus servicios a más de 70 países. Sus implacables tropas son temidas por terroristas, dictadores que no están bajo su influencia y ▸



Administrando. Con el Nectar todo el entorno se transforma. Los enemigos aparecerán naranjas y serán más fáciles de localizar.



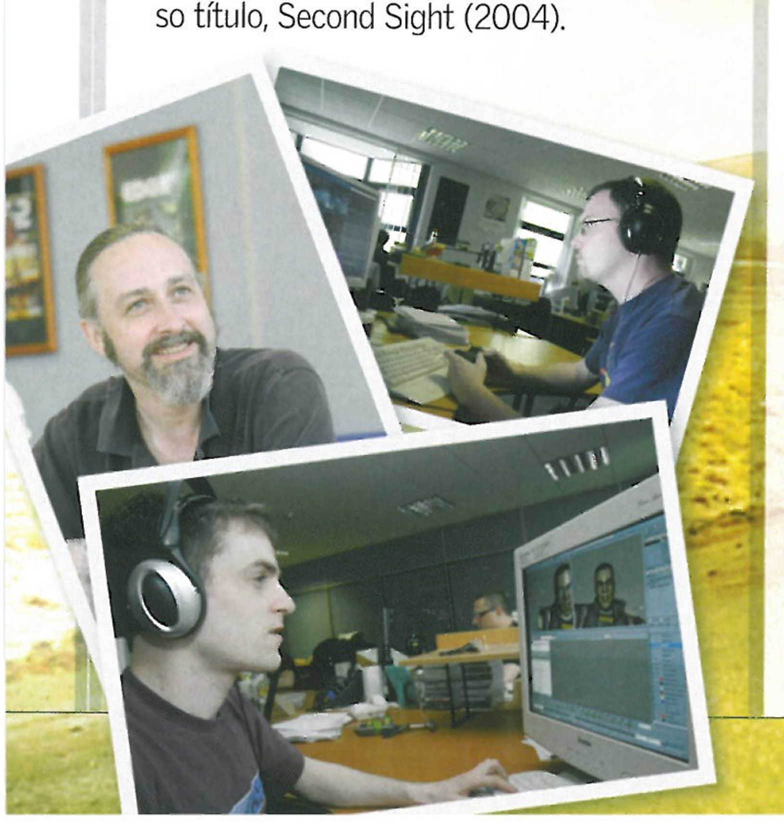
Perdidos en la selva. El imponente motor gráfico de Haze da mucho de sí. Los rebeldes utilizarán sus sombras para crearte serios problemas.



Promise Hand. Shane Carpenter, como integrante del ejército de Mantel, tendrá que luchar contra la guerrilla Promise Hand en distintos lugares de Sudamérica.

Free Radical Design y los shooters con encanto

Todo empezó allá por el año 1997, cuando un grupo de Rare dio forma a GoldenEye 007 para Nintendo 64. En 1999 se escindió de la compañía inglesa y pasó a llamarse Free Radical Design, nombre bajo el que publicaron TimeSplitters (2000) para PS2. Después, le siguieron TimeSplitters 2 (2002) y TimeSplitters: Futuro Perfecto (2005). Entremedias, un curioso título, Second Sight (2004).



enemigos políticos de la compañía. Lo sorprendente es que el área de influencia de *Mantel* abarca prácticamente todos los aspectos de la vida diaria. Su control es casi absoluto, ya que por sus manos pasan productos tecnológicos, militares, el suministro de energía, medios de comunicación y cualquier cosa que puedas imaginar. La mano de *Mantel* llega incluso hasta la investigación médica, al descubrir así el *Nectar*, responsable directo de la eficacia de su cuerpo militar de élite. Esta sustancia autoinyectable es capaz de mejorar considerablemente la capacidad de combate de los soldados. Una vez asimilado por el cuerpo, confiere al individuo cuatro mejoras para el combate: *Nectar Focus, Nectar Foresight, Nectar Perception* y *Melee Blast*. Bajo la influencia del compuesto, los enemigos aparecerán en naranja; de este modo será mucho más fácil localizarlos en el escenario, incluso cuando están en las sombras. En definitiva, el *Nectar* crea un supersoldado, pero hay que tener mucho cuidado con sus efectos secundarios, una sobredosis puede generar una debacle sin precedentes en las que el soldado sufrirá continuos *flashbacks* antes de perder irremisiblemente la cabeza.

El protagonista de Haze, Shane Carpenter, forma parte del ejército de Mantel Global Industries

Guerra de guerrillas

El protagonista de ***Haze*** es un joven que ha encontrado su razón de existir al unirse al ejército de *Mantel*. A través de los ojos de este veinteañero, Shane Carpenter, serás testigo del horror de la guerra en un país que ha contratado



BSW-72 RIFLE DE ASALTO
Dispara fragmentos de 5,56 mm. de uranio empobrecido candente capaces de atravesar armaduras.

CASCO
Con tecnología que provee datos reales del campo de batalla y un dispositivo de comunicación.

ADMINISTRADOR DE NECTAR
Contiene y administra 5 dosis de Nectar, el compuesto biomédico de Mantel, directo al cuello.

GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN SK3
Se activa con un detonador con retardo. Es ideal para pequeñas salas y contra vehículos ligeros.

ARMADURA
Fabricado con un compuesto desarrollado por Mantel, la armadura resistirá munición de rifle y pistola.

PISTOLA WILSON D6
Equipada con mira-láser y telescópica 2x, puede disparar 18 veces entre carga y carga. Muy efectiva a corta distancia.

las tropas de *Mantel* para luchar contra una facción rebelde, *Promise Hand*. Cuando todo parece indicar que se trata de una misión, Shane irá descubriendo que hay algo más. ¿Tendrá algo que ver el *Nectar* con esa sensación?

Free Radical no ha desvelado en qué zona del planeta transcurre la acción, pero parece se trata de algún punto de Sudamérica. Las imágenes que se han mostrado hasta el momento dan pistas, como los vistosos escenarios selváticos. Pero también hay zonas industriales, minas y un observatorio.

Jugar en equipo

Durante la presentación en París del juego, dentro del evento **Ubidays 2007**, en el que **UbiSoft** presentó las novedades de su catálogo para este año, Dave Doak dio algunas pistas de por qué ***Haze*** va a ser uno de los títulos que más expectación van a causar en **PS3**.

Por supuesto, a nivel gráfico, se ha podido comprobar que resulta espectacular. **Free Radical Design** ha desarrollado una tecnología propia, *Disparity* ▸



ENTORNOS SIN LÍMITES. Free Radical ha desarrollado una tecnología propia para dar vida a los gráficos de Haze. Disparity Rendering System reflejará los cambios entre el mundo real y su visión a través de los efectos del Nectar. Otro de los logros es que se han evitado los tiempos de carga entre niveles, por lo que el viaje a través de Sudamérica, por selvas, complejos industriales y otros entornos será fascinante gracias al poderío de PlayStation 3 y la experiencia de sus creadores.



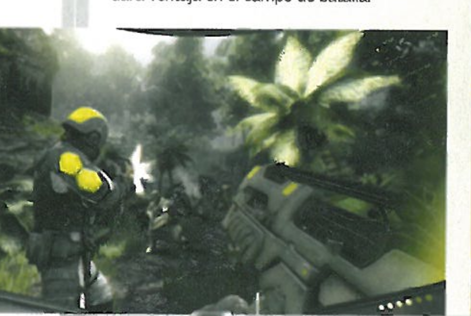


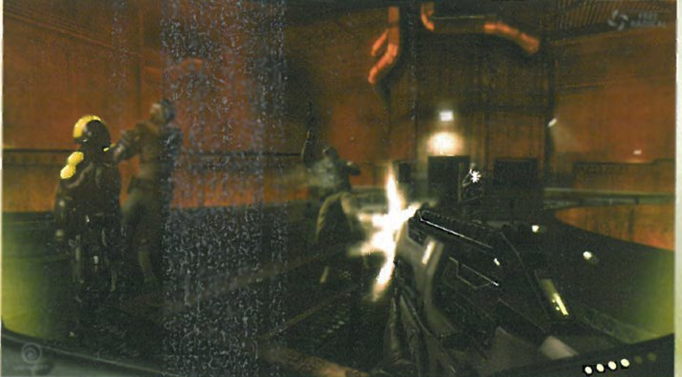
Ojo al detalle. El imponente motor gráfico de Haze consigue que cada escenario sea una obra de arte.

EL NECTAR. Mantel Global Corporation fabrica coches, medicinas, zapatos... Prácticamente todo lo que puedas imaginar. Además, posee un ejército propio con el que mantiene la paz en el mundo, manteniendo a salvo sus intereses. Para potenciar a sus soldados ha inventado el Nectar, un compuesto biomédico que mejora la capacidad de atención, la fuerza y el tiempo de reacción. Aunque, como contrapartida, tiene efectos secundarios.



La élite. Los soldados de Mantel van equipados con la mejor tecnología. Armadura, armas de última generación y un equipamiento que le dará ventaja en el campo de batalla.









Mantel Armored Personnel Carrier



X-79 Mantel Dropship

L-48 Mantel Buggy

VEHÍCULOS DE COMBATE. Haze, además de ofrecer una completísima experiencia de guerra a pie, también pone a tu disposición una variada gama de vehículos desde los que es posible desplazarse y disparar a las tropas rebeldes sin misericordia.

Haze ha sido diseñado pensando en el modo cooperativo de juego

Rendering System, para reproducir el mundo de ***Haze*** con todo lujo de detalles, tanto con la visión normal como con las alteraciones que produce el *Nectar* una vez inyectado. Se ha cuidado tanto el juego para que sea una experiencia fluida, que ni siquiera se producen cargas entre niveles.

Pero, una de las principales características es el énfasis que se ha puesto en el modo Cooperativo. Shane siempre irá acompañado por otros soldados, que pueden controlarse con sencillos comandos. Pero, en realidad, el juego se ha concebido para ser disfrutado con otros jugadores. Cuatro personas podrán ir descubriendo el argumento de ***Haze*** simultáneamente, incorporándose en cualquier momento a la aventura. Además, la Inteligencia Artificial se adaptará al número de jugadores humanos que estén inmersos en la acción para que su incremento no sea una ventaja. Al parecer, en **PlayStation 3** no será necesario conectarse On-line para disfrutar de este modo multijugador, ya que bastará con unirse a la partida para ver cómo la pantalla se divide y deja sitio al segundo usuario.

El último punto sobre el que David Doak insistió antes de terminar su presentación en el **Ubiday 2007** es la línea argumental de ***Haze***. De este modo, aseguró que **Free Radical Design** ha dejado a un lado los toques humorísticos que se han visto en *TimeSplitters* optando por un tono mucho más adulto. ***Haze*** promete estar cargado de emociones fuertes que te harán recapacitar sobre la guerra. Pero eso será después del verano.





EL SWING. Se trata del momento decisivo para lograr un buen par. Contarás con todo tipo de ayudas para hacerlo bien.

MODO CARRERA. Como en anteriores entregas de la saga, podrás ir haciendo evolucionar a tu jugador y adquirir todo tipo de equipación.

MINNA NO GOLF 5

Los mismos muñecos cabezones, pero en gloriosa alta definición

COMPAÑÍA **SONY C.E.** DESARROLLADOR **CLAP HANZ** GÉNERO **DEPORTIVO** FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **31 DE JULIO 2007**

PS3 Como lo ves escrito arriba es como se le conoce en su país de origen, Japón. En Estados Unidos recibe el nombre de *Hot Shots Golf*, y por estos lares se está bautizado como *Everybody's Golf* (este último me parece el más acertado debido a la fórmula que propone, una divertida simulación del golf muy accesible a todo el mundo).

Sea cual sea el nombre, lo cierto es que esta serie se ha convertido, dentro de todos los formatos de **Sony C.E.**, en el mejor exponente de la jugabilidad y la diversión en estado puro, sin complicaciones. Y, tras jugar largo y tendido con la *demo* que se puede descargar desde la *PlayStation Store* japonesa, parece que esta quinta entrega seguirá dando guerra.

No se han efectuado grandes cambios en la mecánica, tan solo un nuevo método para realizar el *swing*, aunque se puede seguir optando por el tradicional. El motor gráfico, que soporta hasta 720p de resolución, muestra unos escenarios inmensos y muy detallados, llenos de elementos decorativos. Los alegres personajillos también cuentan en su vestimenta con un montón de elementos, que además podrás ir modificando a medida que avances en el modo principal. Seguro que en pocos meses podrás verlo por aquí...

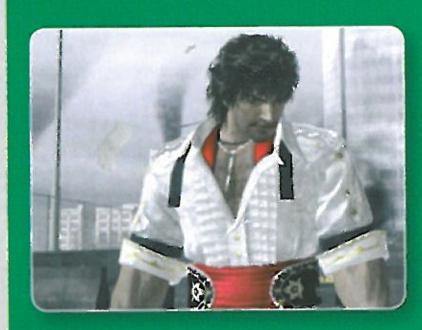
Un nuevo acercamiento al clásico

La veterana desarrolladora Irem ha anunciado una nueva entrega de su saga R-Type, subtitulada Tactics. Como su nombre indica, se trata de un juego de estrategia por turnos.



Nueva entrega, mismos tópicos

Se ha revelado uno de los nuevos personajes de la sexta entrega de Tekken, que aparecerá en PS3. Se trata de Miguel, El Matador, un personaje de rasgos latinos y que viste como un torero. En fin...



A tu imagen y semejanza

Sega ha anunciado el lanzamiento para PS2 de Seaman 2, en el que tendrás que criar a un pequeño cavernícola y hacerle evolucionar.



Expande el universo de Sega

La compañía prepara un pack de expansión para su reciente Phantasy Star Universe subtitulado Illuminas No Yabou, con todo tipo de material adicional.





PRIMERA IMPRESIÓN

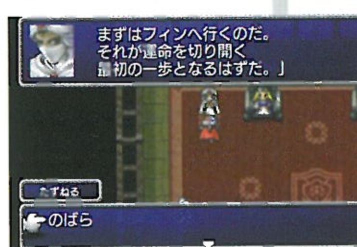
POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

FINAL FANTASY II ANNIVERSARY EDITION

Seguimos con los remakes de auténticas obras de culto...

PSP **Square Enix** se encuentra celebrando ya su vigésimo aniversario del nacimiento de su saga de RPG más venerada. Así, si hace un par de meses te hablábamos de la aparición de un *remake* de la primera entrega para **PlayStation Portable**, esta vez hacemos lo mismo con el segundo capítulo, también para la portátil de **Sony**.

Lo que se dijo en su día de aquél, se puede aplicar también a éste, pues están cortados por el mismo patrón. Los gráficos han sido evidentemente mejorados, se ha añadido el soporte para la pantalla panorámica de **PSP**, se han incorporado las secuencias de vídeo CG que ya aparecieron en las adaptaciones para **PSone** y, como regalo, se ha creado una nueva mazmorra cuya exploración es sólo apta para los más valientes.







COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **SQUARE ENIX** | GÉNERO **RPG**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **7 DE JUNIO**

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

SEGA AGES GALAXY FORCE II

Los viejos arcades nunca mueren del todo



PS2 Seguro que ya conoces la serie *Sega Ages*, una colección de lanzamientos para **PS2** que en Japón recogen y actualizan los clásicos de la compañía. Ahora le toca el turno a *Galaxy Force II*, un matamarcianos de desarrollo tridimensional que en su momento resultó espectacular. El disco recoge cuatro versiones diferentes: la de los salones recreativos nipones, la de los del resto del mundo, la de MegaDrive y la de su hermana pequeña *Master System II*. También incorpora un modo con efectos gráficos actualizados.



DESARROLLO. Uno de los primeros «matamarcianos» en 3D, aunque sin polígonos ni modernidades de ese tipo.



COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SEGA** | GÉNERO **ARCADE**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **26 DE JULIO**

Japón



Los combates se desarrollan a espadazo limpio, con combos y demás.

BAROQUE

Otro «clasico» que se actualiza



PS2 Y digo lo de «clásico» porque no es que el juego original, que apareció en Sega Saturn y **PlayStation**, gozara de gran fama en su época. Pero a pesar de todo, la compañía **Sting** ha decidido actualizar el título a los nuevos tiempos. ***Baroque*** era, y es, un juego de acción y exploración en tercera persona con una identidad muy propia gracias al particular diseño de personajes y enemigos. Un joven se introduce en una misteriosa y cambiante torre, y deberá abrirse camino hasta los pisos inferiores de la misma, acabando con decenas de extraños seres en batallas llenas de acción.

COMPAÑÍA **STING**
DESARROLLADOR **STING**
GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **28 JUNIO 2007**



« CAMBIOS. El juego original se desarrollaba en primera persona, pero el remake ha cambiado esa perspectiva por una cámara externa.





LOS MÁS VENDIDOS

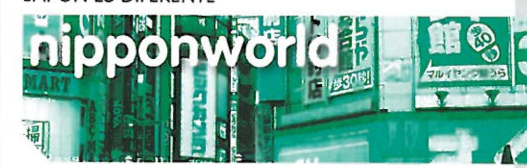


1. **SHINING WIND** PS2 RPG (SEGA)
2. **BLEACH 4** PSP LUCHA (EIGHTING)
3. **FF TACTICS: THE LION WAR** PSP RPG (SQUARE ENIX)
4. **ODIN SPHERE** PS2 RPG (ATLUS)
5. **FF ANNIVERSARY** PSP RPG (SQUARE ENIX)

LOS MÁS ESPERADOS

1. **THE LAST REMNANT** PS3 RPG (SQUARE ENIX)
2. **TEKKEN 6** PS3 LUCHA (NAMCO)
3. **RESIDENT EVIL 5** PS3 AVENTURA (CAPCOM)
4. **LOCO ROCO 2** PSP PLATAFORMAS (SONY C.E.)
5. **J LEAGUE WINNING ELEVEN 2007** PS2 DEPORTIVO (KONAMI)

JAPÓN ES DIFERENTE



CRUCE DE CULTURAS

Hay algo más que nos hermane con los nipones que su afición a las sevillanas y los toros. En el siglo XVII, Hasekura Rokuemon Tsunenaga (oficial samurái japonés), encabezó la primera misión diplomática a Méjico y Europa. Pero los primeros contactos entre España y Japón fueron mucho antes. Los navíos españoles realizaban sus viajes entre Nueva España y China a través de su base en Filipinas, pero el mal tiempo hacía que naufragaran periódicamente en las costas niponas. Desde allí, intentaron expandir la religión cristiana, pero encontraron la resistencia de portugueses y holandeses. En 1609, un galeón patrio llamado San Francisco naufragó en la costa de Chiba, cerca de Tokio. Los marinos fueron rescatados y el capitán se reunió con el gobernante del lugar, de donde salió un tratado que permitió a los españoles fundar una fábrica al Este del país para llevar trabajadores allí. De esta manera dio comienzo una fructífera relación que propició muchos más intercambios, de todo tipo, entre ambos imperios.



PS3 PS2 PSP

TEST

Analizamos todas las novedades



PS3

GÉNERO **ACCIÓN/ AVENTURA**
COMPAÑÍA **TECMO**
DESARROLLADOR **TEAM NINJA**
DISTRIBUIDOR **EIDOS/PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.ninjagaiden.jp
18+

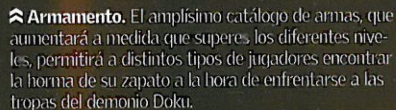
NINJA GAIDEN SIGMA

△ NADIE DIJO ○ QUE SER ✕ NINJA □ FUERA FÁCIL



La dificultad del juego de Tecmo te llevará a repetir ciertas zonas de alta dificultad hasta la saciedad (pero sin desesperar).





Armamento. El amplísimo catálogo de armas, que aumentará a medida que superes los diferentes niveles, permitirá a distintos tipos de jugadores encontrar la horma de su zapato a la hora de enfrentarse a las tropas del demonio Doku.

DESDE LA aparición de la primera **PlayStation**, una aventura de acción (con tintes de *beat'em-up*) podía ser una u otra cosa; pero difícilmente llegaba a satisfacer los gustos de los aficionados más exigentes a ambos géneros. Hasta que con **PS2** llegó *Devil May Cry*, creando un nuevo estilo que reunía lo mejor de varios géneros. Aunque los más expertos en la lucha, los auténticos «cracks» del *control pad*, echaron en falta algo más de dificultad.

Tecmo tuvo en cuenta este detalle, pero no pensó en los usuarios de PS2 al lanzar el primer *Ninja Gaiden* para Xbox. Ahora, con **PlayStation 3**, tendrás la oportunidad de revivir la mayor aventura de Ryu Hayabusa, con una versión mejor acabada, más difícil y con todo tipo de extras.

Equilibrio jugable y dificultad

Ninja Gaiden Sigma se distingue de todos los demás títulos de corte similar por su emplazamiento fantástico: en una época que mezcla aldeas *ninja* y fantasmas samurái con ciudades tecnológicamente avanzadas (por el cuidado que ha puesto **Tecmo** en cada uno de sus detalles jugables y visuales...). Pero lo que realmente diferencia el título de **Team Ninja** de cualquier otro juego aparecido en los últimos diez años es su endiablada complejidad. La curva de dificultad de ***Ninja Gaiden Sigma*** es un guiño a las máquinas recreativas de antaño, en las que gran parte de nuestros ahorros se perdían mientras intentábamos acabar con el primer jefe. Pero, en esta ocasión, es la primera vez que se aborda un género como la aventura desde el punto de vista de una compañía con años de experiencia en la creación de juegos de lucha. En *Ninja* ▶





Los jugones de todo el mundo se dividen en dos tipos: los que han conseguido acabar con el jefe del segundo nivel y los que no.



La doble katana hará las delicias de los amantes del combo.



Muramasa. Este simpático viejecito de pobladas cejas hará las veces de herrero y vendedor de todo tipo de ítems, tanto para Ryu Hayabusa como para Rachel. En su tienda encontrarás desde mejoras para el arma hasta pendientes para Rachel.

la alternativa



GENJI: DOTB
Similar en desarrollo, parecido en temática y muchísimo más fácil que NGS.

Gaiden Sigma no bastará con machacar los botones para avanzar; si no eres capaz de realizar diferentes *combos*, saber cómo y cuándo bloquear los golpes y aprender las rutinas de ataque de la gran mayoría de los enemigos, difícilmente llegarás al tercer nivel del juego.

¿Y qué hay de su motor gráfico?

En defensa del **Team Ninja** hemos de decir que el trabajo realizado con la primera entrega del juego, para la generación 128 *bits*, fue realmente impresionante. El motor físico es igual al de la versión original del título (salvo en algunos efectos gráficos y en el lógico aumento de calidad en las texturas, así como de resolución en general) y su apartado gráfico es bastante similar, aunque no es lo más importante de ***Ninja Gaiden Sigma***: su calidad no es ni mucho menos baja, pero sabemos que Itagaki podría haberlo hecho muchísimo mejor con algo más de tiempo. Si bien, sus novedades se ajustan al *hardware* de PS3 sin espectaculares virguerías, su desarrollo jugable evidencia dónde se ha esforzado realmente el **Team Ninja**: nuevo personaje jugable (Rachel) a lo largo de tres niveles, extras en forma de escenas que en la versión original no eran más que imágenes de vídeo, nuevas armas como la doble *katana*, inéditas técnicas de lucha y posibilidades (Ryu podrá andar sobre las aguas), etc.

Ninja Gaiden Sigma se convierte en el título de acción y *beat'em-up* más completo, jugable y adictivo creado para **PS3**, a la espera de la aparición de *DMC4*. Aunque Itagaki ya ha mencionado que su próxima creación no tendrá rival, ¿será *Ninja Gaiden 2*?

La dificultad de Sigma separa a los aficionados de los jugones más «hardcore»







Final Boss. Si para enfrentarte a los personajes normales de cualquier misión tienes que ser un as del control pad, para vencer a los jefes de final de fase tendrás que hacer un máster. Si aprendes todas sus rutinas de ataque y defensa, localizas su punto débil y descubres cuál de tus ataques le resta más energía... lo tienes «tirado».

EXTRAS Y NOVEDADES. La aparición jugable de Rachel trae consigo la inclusión de «secretos» como peinados e ítems (por ejemplo, pendientes), que condicionarán su capacidad de ataque y defensa. También podrás agitar el Sixaxis mientras el personaje prepara un ataque Ninpo para aumentar su poder y comparar los resultados obtenidos al completar el juego con el de jugadores de todo el mundo.

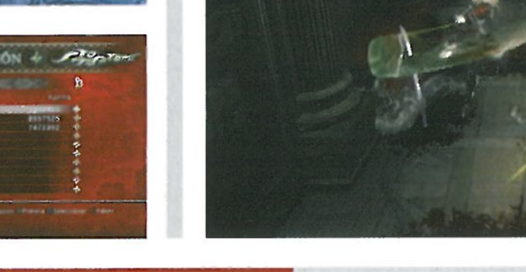


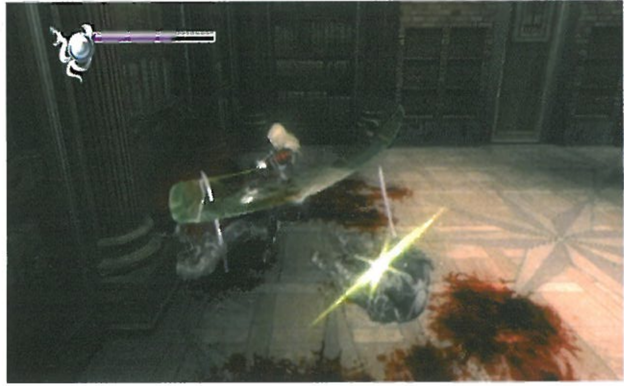
Armada con un garfio y una guadaña, Rachel acabará con sus enemigos con más contundencia que Ryu.











Belleza mortal. No te fíes de su apariencia; Rachel posee algunos de los ataques más mortíferos de todo el juego. Eso sí, olvídate de potenciar su arma en la tienda de Muramasa y de utilizar armas arrojadizas como los Shurikens.

evaluación



La mezcla entre aventura y beat'em-up beneficiará, por una vez, a los más experimentados en el arte de la lucha. Su dificultad es un auténtico reto.



Si no has nacido con un control pad bajo el brazo, la dificultad de Sigma te lo hará pasar mal. Su engine podría haber aprovechado mejor el hardware de PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Su engine es muy potente y detallado, pero el hardware de PS3 da para más en manos del Team Ninja.	Su banda sonora dinámica es muy buena, pero se mantiene en silencio durante mucho tiempo.	Su altísima dificultad y la gran cantidad de posibilidades son un reto para los más expertos.	Su complejidad es un arma de doble filo: si aguantas, disfrutarás más de 10 horas, si no...	Aunque, lógicamente, su desarrollo no da para un Versus, cuenta con un ránking mundial.	Técnicamente no presenta nada espectacular y el uso del Sixaxis resulta casi simbólico.	No pone a PS3 al límite, pero es el reto jugable más difícil y adictivo que hemos afrontado nunca.
8,9	8,8	9,5	9,4	6,5	6,0	9,3

TEST

También prodrás controlar a la guapa Elizabeth Swann; sin duda, una gran espadachín.

PS3

PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO



GÉNERO
AVENTURA/ACCIÓN
COMPAÑIA
DISNEY
DESARROLLADOR
EUROCOM
DISTRIBUIDOR
ATARI
JUGADORES



ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
59,95 €
www.es.atari.com
16+

Tú y tu espada contra Davy Jones





QUÉ TENDRÁ Jack que a todos nos enamora (o a casi todos)... será su canallismo, su locura, su humor sarcástico, sus ademanes. No sé, pero no gustándome tanto la última entrega (¿definitiva?) de la trilogía de *Piratas del Caribe*, el juego ***En El Fin Del Mundo*** me ha enganchado como pocos. Y, posiblemente, se deba a que **Eurocom** ha sabido plasmar la esencia de la franquicia. Escenarios de *look* colonial, diseño de personajes exactos a los del filme y de unas dimensiones considerables (vestimenta, peinados... todo al detalle), y una mecánica de juego que te convierte en un auténtico pirata.

La aventura comienza antes del desenlace final de *El Cofre del Hombre Muerto*, con Jack preso en la cárcel y La Perla Negra en manos del Capitán Barbosa. Por lo que tendrás que escapar de la prisión, ir al pueblo, buscar una tripulación y un barco... y cuando encuentres a Davy Jones te mandará al fin del mundo. Y aquí es cuando realmente comienza la película...

Al principio sólo controlarás a Jack, pero una vez que haya sido rescatado por Turner y Elizabet Swann podrás manejar a los tres de manera simultánea, sobre todo cuando los duelos sean multitudinarios. Aunque, sin duda, lo mejor son los enfrentamientos cara a cara con el enemigo, pues el modo de controlar la espada cambia. No tendrás que machacar el botón X, sino que deberás mover con estrategia el *stick* analógico izquierdo: arriba o abajo para evitar sus ataques, y hacia izquierda o derecha para embestir. Esta mecánica está bien, pero hubiera sido aún mejor si hubieran utilizado el sensor del movimiento del *Sixaxis*...

¿Duelos? Sí, hay muchos; pero también posee ciertas dosis de aventura más sosegada, pues deberás hacer ciertos encarguitos de otros piratas, recaudar dinero, escudriñar barcos, aldeas e islas, y todo ello mientras visitas las localizaciones de la película (aunque también hay otras inéditas).

Gráficamente no luce como debiera, sobre todo por ciertos detalles que hacen bajar la nota de este apartado. Tal es el caso de los marcadores del juego, que parecen recortados de un juego de **PS2** y pegados en uno de **PlayStation 3**. Asimismo, su *engine* es algo brusco, sobre todo cuando pulsas R1 para correr. Y los rivales no son muy duros de pelar, de hecho, poseen rutinas de ataque bastante previsibles. Pero todo ello, sinceramente, no tiene tanta importancia desde el momento que empiezas a disfrutar de su jugabilidad, que divierte, entretiene y es muy variada. Además, la adaptación en sí es buena.

Espadas, «cachiporras», puñales y cañones son las armas que podrás utilizar en combate

la alternativa



HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX.
Poco tienen que ver, pero es otra adaptación cinematográfica.





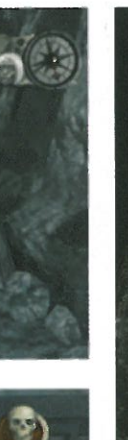
El enfrentamiento con Davy Jones es inevitable. Duelo de titanes...

SIXAXIS. Ten cuidado para no caerte... Cuando tengas que cruzar al otro lado por un tronco de árbol (o similar) tendrás que mantener el equilibrio inclinando el mando hacia la izquierda o la derecha.











« Duelos especiales. Controlarás la espada con el stick analógico izquierdo, el que deberás mover hacia arriba o hacia abajo para evitar las embestidas del enemigo...



evaluación


Aunque prácticamente el 60% del juego lo pasas luchando, no se te hace pesado, pues se han ideado distintos mecanismos de combate: Jackanismos, estratégicos...


Gráficamente podía haber sido un poco más cuidado, ya que son los detalles (los marcadores, cierta brusquedad en el motor...) los que hacen desmerecer el apartado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
El diseño de personajes y escenarios es bueno, pero en ocasiones el motor gráfico falla...	La banda sonora principal es la misma que la de la peli, pero las voces no son las auténticas.	De dificultad progresiva. Lo mejor es la mecánica de juego de Duelos especiales y Jackanismos.	Niveles rejugables (por aquello de encontrar los tesoros). Opciones multiplayer.		Algo limitado... escaso uso del Sixaxis y flojo rendimiento del motor gráfico de PS3.	Una licencia bien adaptada en cuanto a jugabilidad. Pero, gráficamente, PS3 es capaz de mucho más.
8,4	8,7	9,0	8,9	-	8,0	8,7







TAMBIÉN PARA

PS2



PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO

 Espadas  duelos ⊗ barcos ◻ y Jack

GÉNERO
AVENTURA/ACCIÓN
COMPAÑÍA
DISNEY
PROGRAMADOR
EUROCOM
DISTRIBUIDOR
ATARI
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
SELECTOR
50/60 HZ **NO**
PANTALLA
PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND
NO
MEMORY CARD
78 KB
P.V.P. RECOMENDADO
39,95 €
www.es.atari.com
12+

APROVECHANDO las herramientas de trabajo utilizadas en la adaptación de *Piratas Del Caribe: El Cofre Del Hombre Muerto*, aparecida sólo en **PSP**, se ha hecho esta nueva entrega. De ahí que las pantallas parezcan más de la versión portátil que de la de **PlayStation 2**... No es algo negativo, pero que **Eurocom** se ha ahorrado mucho esfuerzo y tiempo es una realidad.

Esta entrega, para la consola de 128 *bits* de **Sony**, nada tiene que ver con lo visto (y analizado) en el *Piratas* de **PS3**. Así, mientras que ésta presenta una aventura de acción; la mecánica de juego de **PS2** es más de luchar y avanzar sin más. Es decir, de principio a fin no pararás de machacar el botón X. De este modo, hace que su jugabilidad sea más sencilla y accesible para todo tipo de usuarios. Lo más complicado, al igual que en **PS3**, es la ejecución de los famosos *Jackanismos*. Para poder realizarlos, primero has de rellenar el «Indicador de Esgrima» (un marcador que aparece en pantalla) peleando duro; después, aparecerá una secuencia de botones, que al pulsarlos correctamente (y en el tiempo indicado) ejecutarás un espectacular *combo*. Sin duda, es lo más llamativo del juego y lo más complicado de conseguir.

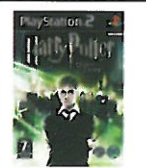
Los famosos Jackanismos...

Durante la aventura, nivel tras nivel y duelo tras duelo, podrás tomar algún respiro entretenido en un «mini-puzzle» o explorando el escenario en busca de recompensas. Y es que, al final de la fase, te harán un recuento de lo que hayas conseguido... No solo del dinerito acumulado, sino de la reputación conseguida durante su desarrollo. Pelea duro, cuantos más movimientos especiales realices, más puntos de prestigio conseguirás. Tu objetivo, además de llegar hasta el Holandés Errante, es aumentar tu popularidad entre los corsarios, y que los soldados de la Armada Inglesa te teman cada vez más.

Al igual que la versión de *next-gen*, la historia comienza con Jack en prisión. Un escenario que, sin duda, promete gráficamente. Buena perspectiva, buena iluminación y correcta ornamentación, además Jack se mueve por él con suavidad. Pero todo cambia al salir de prisión y llegar a la isla... La perspectiva se vuelve cenital, la iluminación es plana (no hay juego de sombras) y la ornamentación pasa a ser un simple dibujo en 3D... Y así todo a lo largo de las demás fases: unas se presentan con un apartado gráfico aceptable para **PS2** y otras parecen haber sido extraídas de generaciones pasadas... En fin, da la sensación de que ***El Fin Del Mundo*** se limita a cumplir el expediente del catálogo de **PS2**.

La aventura comienza antes de que Davy Jones envíe a Jack al fin del mundo

la alternativa



HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX.
Otra licencia cinematográfica, pero con más libertad de acción.

evaluación


Si te apasionan los beat'em-up tipo machaca botones puede que te guste. Y más si eres fan de Jack Sparrow.


Fases con un nivel gráfico aceptable y otras que dejan algo que desear a estas alturas en PS2.







» **Dialogando.** Habla con los lugareños del puerto y te aconsejarán qué hacer.

» **No está solo.** Ya, en la segunda fase, aparecerá Will Turner, al que podrás controlar.

» **Cómete el pollo.** Cuando te quede poca barra de salud, rompe todo lo que veas a tu alrededor. Un pollo aparecerá dándote vida.





Combos. Sigilosamente, acercáte por la espalda al enemigo y hazle un golpe especial.

« **Reputación.** Cuantos más enemigos derrotes con combos, más notoriedad obtendrás.

TAMBIÉN PARA

PSP

PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO

La Perla Negra y PSP unidos por Disney



GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **DISNEY**
PROGRAMADOR **EUROCOM**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **256 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.es.atari.com
12+

TODO LO COMENTADO en la versión de **PlayStation 2** puede ser aplicable a la de la **PlayStation Portable**. Mecánica de atacar y avanzar, que en este caso resulta más adecuada para una consola portátil, y un apartado gráfico que en ocasiones brille con luz propia.

No es la primera vez que una película de *Piratas del Caribe* ha sido adaptada a **PSP** (de hecho, *El Cofre del Hombre Muerto* sólo apareció para esta consola) y lo cierto es que pocas diferencias existen entre la anterior versión y ***En El Fin Del Mundo***. Además de la aventura principal, el título incluye tres minijuegos (para uno y dos jugadores): Póquer Pirata, Corazones de Davy y Dados Piratas. Ideales para jugar en el metro.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Se han utilizado las mismas herramientas de trabajo que en la anterior entrega (PSP).	Correcto doblaje al castellano, pero no son las voces de la película. BSO original.	Atacar y avanzar. Es un machacabotones sin muchas complicaciones.	Parece que no es de esos juegos eternos. No es tan complicado como para perdurar.	No es el mejor juego de PS2, pero sí el primero basado en la película.
8,7	7,0	8,4	7,8	8,3

evaluación

Es muy similar a la anterior entrega, El Cofre Del Hombre Muerto, y pocas novedades han incluido los desarrolladores de Eurocom, salvo los minijuegos (para uno y dos jugadores).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	8,5	8,6	8,4	8,4	8,4



SIXAXIS. Deberás usar el Sixaxis como si fuera una varita mágica de verdad. Tiene funciones dobles, pues una misma forma de mover el mando tendrá efectos diferentes fuera y dentro de un combate.



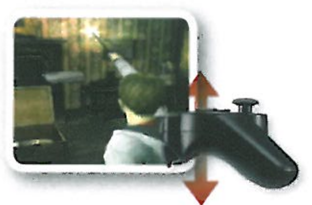
Reparo. Sirve para reparar un objeto. En batalla podrás usarlo para aturdir a tu contrincante.



Incendio. Con este hechizo prenderás fuego a un objeto. En duelo harás un encantamiento de cosquillas.



Expelliarmus. En combate se emplea para desarmar al contrario, y fuera para atraer un objeto.



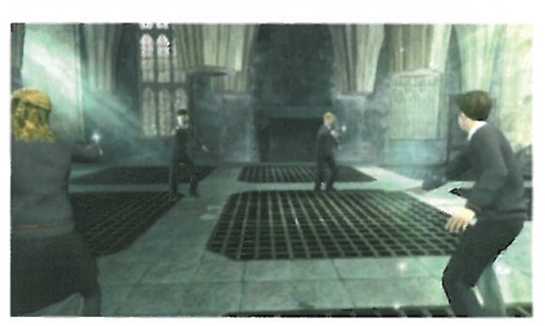
Wingardium leviosa. Este hechizo eleva y mueve objetos. En duelo, podrás elevar a tu rival.



Tendrás que explorar todos los rincones de Hogwarts y sus alrededores.

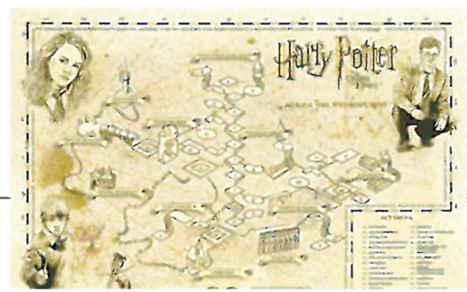


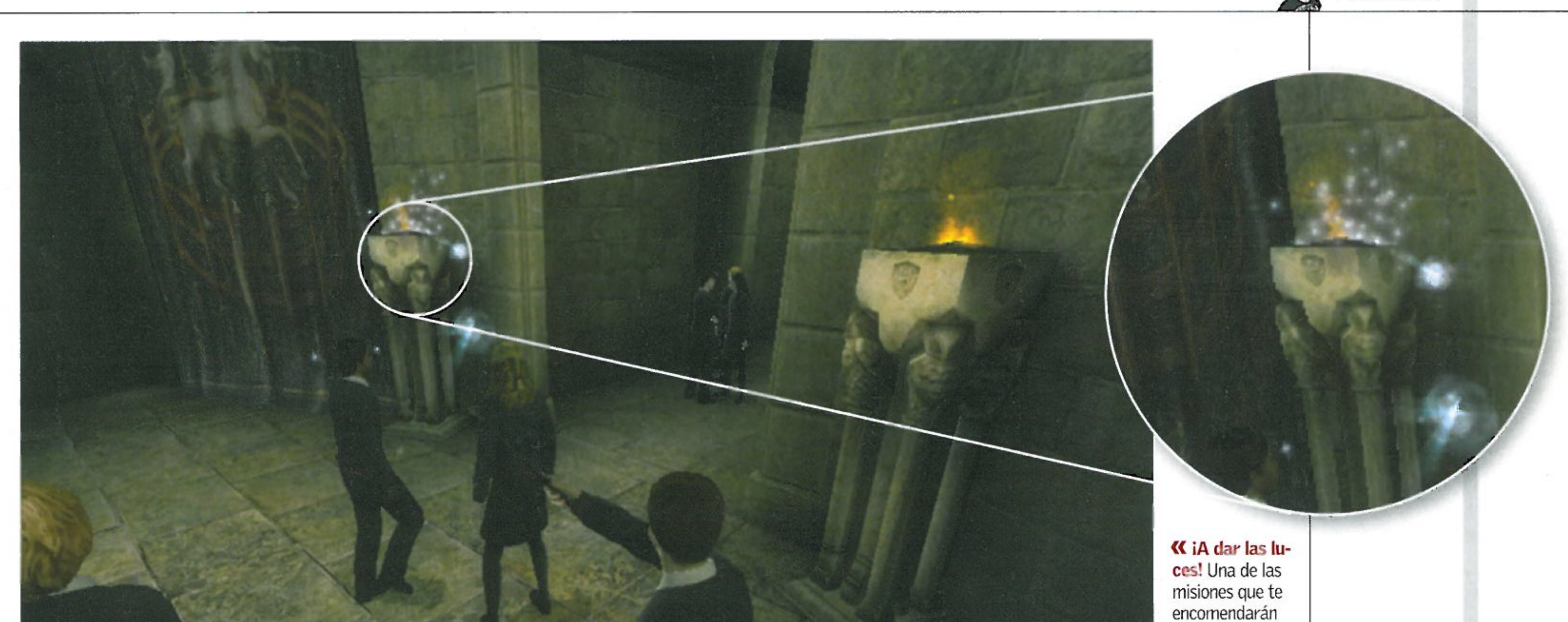
Un poquito de ayuda. Hay tres niveles de dificultad. Si lo pones en Normal, Ron y Hermione te ayudarán a realizar ciertos hechizos.



Mapa del Merodeador.

Tras «jurar solemnemente que lo que vas a hacer es una travesura» podrás consultar todas las localizaciones del Castillo y sus alrededores, así como las misiones que te hayan encomendado. Si seleccionas una en el mapa, después, en la aventura, una sombra de pasos te guiará hacia dicho destino; así evitarás perderte por Hogwarts.





« ¡A dar las luces! Una de las misiones que te encomendarán será que enciendas las antorchas del Castillo.

PS3



GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **EA GAMES**
DESARROLLADOR **EA GAMES**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.es.ea.com
7+

la alternativa



PIRATAS DEL CARIBE: E.E.F.D.M.: Otra aventura cinematográfica, pero de desarrollo lineal.

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX



El poder de PS3 con la magia de Rowling

OLVIDANDO todo lo anteriormente visto, la adaptación de la quinta entrega de la obra de J.K. Rowling se presenta como una aventura a lo *GTA*. Es decir, de desarrollo abierto. Podrás seguir el hilo argumental de la película, pero tú elegirás el orden que quieras para cumplir las misiones que te vayan encomendando; de hecho, habrá algunas que no serán indispensables para progresar, y una vez que finalices el juego, podrás asumirlas. De este modo, lo que **EA** ha conseguido es hacer un título eterno. Pues, además, al completar la aventura, tendrás la opción de controlar a Sirius Black para enfrentarte a Bellatrix Lestrange y Lucius Malfoy en la espectacular batalla en el Ministerio de Magia; y también podrás jugar como Dumbledore en el duelo final contra Voldemort. Pero hasta llegar al desenlace, primero deberás ser un buen alumno e ir a clases de Oclumancia, Encantamientos, Transfiguración y Pociones. Asimismo, tendrás que ayudar a ciertos profesores y alumnos, quienes te encargarán «mini-misiones».

El Ejército Dumbledore

El quinto curso en *Hogwarts* se presenta difícil: nadie cree a Harry sobre que Lord Voldemort ha vuelto y el ministro de Magia teme que Dumbledore le quite el puesto, por lo que ha enviado a una persona de su confianza para ocupar el puesto de profesor de Defensa Contra las Artes Oscuras. Así, el único objetivo de la Srta. Dolores Umbridge es estar cerca de las actividades del director de Hogwarts, obviando enseñar a los alumnos hechizos de duelo (Desmaio, Expelliarmus, Protego, etc.). Por este motivo, Harry, Hermione y Ron deciden crear el Ejército Dumbledore. Y tú serás quien deba encontrar estudiantes de Griffindor que quieran formar parte de él. Lo que te llevará a recorrer el castillo de cabo a rabo y a estar más tiempo subiendo y bajando escaleras que cumpliendo misiones... Por ello, es aconsejable que hables con todos los cuadros de la Gran Escalera, pues alguno te servirá de atajo (aunque también te llevará bastante tiempo).

Gráficamente no es un juego que explote las capacidades técnicas de **PS3**, de hecho es un juego a medio camino entre la nueva y la antigua generación, pero las localizaciones, los decorados y su entorno en general son preciosistas, y en ocasiones consiguen alcanzar un nivel bastante notable. «

evaluación



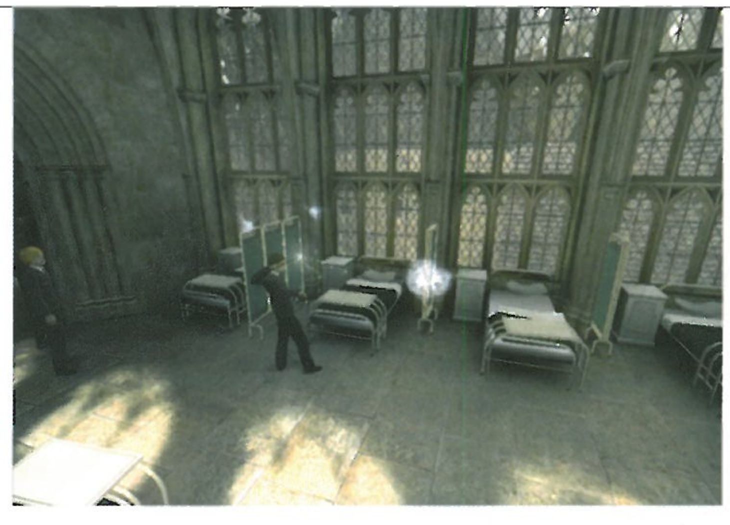
Poder ejecutar los hechizos con el sensor de movimiento del Sixaxis, como si fuera una varita mágica de verdad, es una pasada.



Entornos, decorados y localizaciones poseen una calidad aceptable en PS3, pero los personajes son bastante rudos y las secuencias dejan bastante que desear.

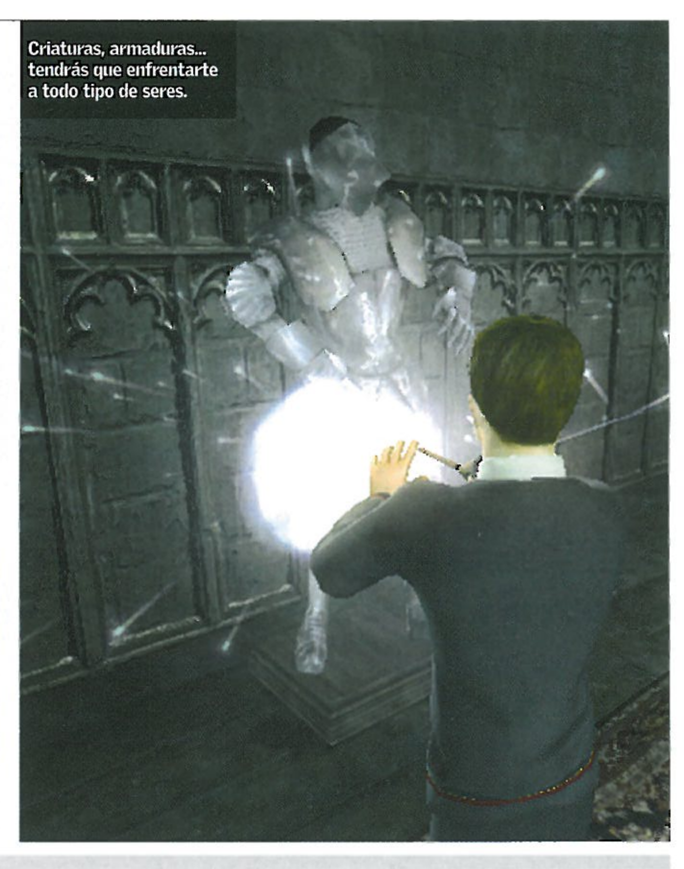
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
Personajes sacados de la versión PS2 y puestos en decorados de «next gen»; es lo que parece...	Banda sonora original de la película. El doblaje ha sido realizado por los mismos actores de la peli.	Hay tres niveles de dificultad. Lo mejor, poder realizar los hechizos con el sensor de movimiento.	Eterno. Es una aventura no lineal con la posibilidad de rejugar el final con otros dos personajes.		La alta definición, en este caso, se queda a medias. Pero el Sixaxis está muy bien aprovechado...	Diálogos continuos y desarrollo no lineal tienen que gustar. Está bien hecho, pero PS3 aún puede más.
8,6	8,8	8,9	9,0	-	8,5	8,8





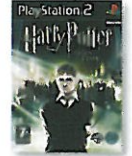
» **Minijuegos.** Habla con los alumnos, algunos te retarán a una partida de Ajedrez Mágico, de Gobstone...





Criaturas, armaduras... tendrás que enfrentarte a todo tipo de seres.





GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **EA GAMES**
PROGRAMADOR **EA GAMES**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SI**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **81 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.es.ea.com
7+

la alternativa





SPIDER-MAN 3. Si te gustan más los héroes de cómic, este juego es otra opción. La aventura también es abierta.

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX







Una bella despedida en PS2

NO ES QUE roce el preciosismo de la versión de **PlayStation 3**, pero no se queda muy lejos ni del motor gráfico, ni del nivel de detalle de los escenarios de ésta. De tal modo, si tenemos en cuenta que son prácticamente idénticas ambas entregas (salvo ciertas diferencias lógicas), se puede decir que **PS2** se despide de *Harry Potter* a lo grande.

En esta ocasión, tanto el diseño de personajes como de decorados son acordes; es decir, que existe más armonía técnica en todo el desarrollo del juego. Es bello, todo se mueve con suavidad, aunque se producen ocasionales ralentizaciones (que aquí pueden ser excusables, no como en **PS3**...), y la extensión del mapeado es magistral. Escasas pantallas de carga, y de poca duración, libertad de acción (puedes afrontar las misiones en el orden que desees) y voces en castellano, dobladas por los mismos actores de la película (entre los que se encuentra la guapa actriz Michelle Jenner, que interpreta a Sara en la serie de televisión *Los Hombres de Paco*, y en ***La Orden Del Fénix*** presta su voz a Hermione). En definitiva, todos sus apartados brillan con luz propia.

La aventura, como su hermana mayor, es abierta; lo que quiere decir que puedes explorar el castillo, ir a clases cuando quieras, hablar con los fantasmas (quienes te darán información de submisiones), reclutar a alumnos de Griffindor en el orden que quieras para formar la Armada Dumbledore... y todo ello mientras desvelas el argumento de la quinta entrega de la novela de J.K. Rowling. Gran parte del juego lo pasarás yendo y viniendo de un lugar a otro: subiendo y bajando escaleras (¡hay siete pisos!) y atravesando los inmensos jardines de Hogwarts; por eso es recomendable que, además de marcar en el Mapa del Merodeador el destino al que deseas ir (para que te indiquen el camino que hay que seguir), te dirijas a todos los retratos que veas y hables con ellos. Estos, a cambio de una mini-tarea, te dejarán pasar para que atravieses un atajo que te llevará a la Biblioteca, a Adivinación o a cualquier otra sala a la que deberás ir con frecuencia.

Los entrañables hechizos de *Flipendo*, *Alohomora* y demás, de las anteriores ediciones, han desaparecido, pero en su lugar se han ideado otros más «lógicos»; además, una misma forma de mover la varita puede tener distintos efectos, dependiendo de si estás dentro o fuera de un combate. Asimismo, la mecánica para realizar dichos encantamientos ha sido reinventada: ahora, ya no tendrás que pulsar X, Cuadrado, Triángulo... Si no que deberás mover el stick derecho de distintas maneras.

Su desarrollo no lineal te permitirá actuar y moverte por Hogwarts con total libertad



evaluación



Es de los más bellos H.P. aparecidos en consola. Las localizaciones consiguen meterte de lleno en el mágico mundo.



Ocasionales ralentizaciones y secuencias de vídeo poco trabajadas. ¿Por qué siguen sin incluir secuencias del filme?

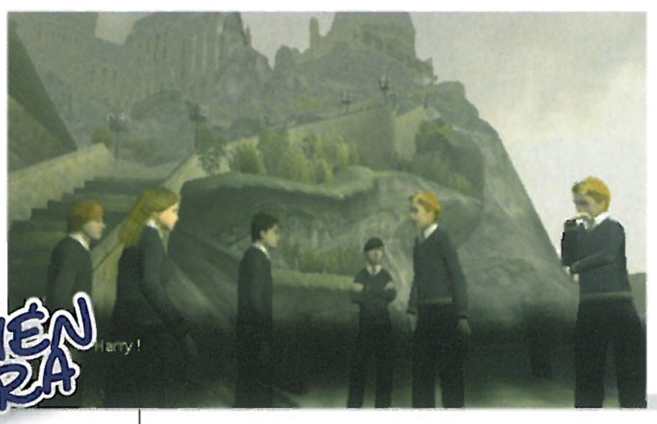









Podrás jugar como Dumbledore para enfrentarte a Lord Voldemort.

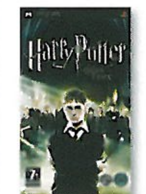


TAMBIÉN PARA



HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX

Una completa y correcta adaptación



GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **EA GAMES**
PROGRAMADOR **EA GAMES**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **256 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.es.ea.com
7+

LO NUEVO aquí se simplifica: decorados esquematizados y ejecución de hechizos a la vieja escuela, ya que en lugar de utilizar el *stick* analógico (o el sensor de movimiento del *Sixaxis*) para usar la varita mágica, deberás pulsar los botones correspondientes a *Accio, Depulso, Wingardium Leviosa* y el resto de los hechizos que irás aprendiendo según avances. Asimismo, gráficamente es superior a lo visto en la anterior entrega en **PSP** (*El Cáliz del Fuego,* 2005), pero no llega a la altura de sus hermanas mayores. Por lo demás, es lo mismo: explorar el castillo, acudir a clases, reclutar a la Armada Dumbledore y encontrar los minijuegos de Ajedrez, Naipes Explosivos... Y todo ello con total libertad de acción. Como exclusividad, incluye opciones multijugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
La calidad de las texturas roza la perfección. Hay alguna que otra ralentización.	Al igual que en PS3, voces en castellano y banda sonora original de la película.	También incluye tres niveles de dificultad. La varita se maneja con el stick derecho.	Igual de extenso que PS3 gracias a su desarrollo abierto.	Con este H.P., PlayStation 2 rinde de manera más que notable.
8,8	8,8	8,9	9,0	8,9

evaluación

Hay escenas que, mientras que en PS3 y PS2 son vídeos, en PSP son jugables. Además, para la versión portátil se han incluido opciones multijugador. Por lo demás, todo es igual, salvo las lógicas diferencias gráficas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,5	8,8	8,6	9,0	8,2	8,5

¡guay!

PS2

GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **165 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 € (JUEGO + MICROS)**
29,99 € (JUEGO)
singstargame.com
12+

SINGSTAR POP HITS 40 PRINCIPALES

Canciones y artistas nº1

LA REINA DE las radiofórmulas se une a *SingStar* para dar forma al juego más deseado por aquellos que gusten del pop español actual. *Dover* y su *Let Me Out*; *Nena Daconte* con el tema de la Vuelta Ciclista 2006, *En qué estrella estará; El Sueño de Morfeo* con *Nunca volverá; Te entiendo* de *Pignoise*; Alejandro Sanz aparece con el *single* de su último álbum, *A la primera persona*... y así hasta sumar un total de 30 canciones que han sido números 1 en *Los 40 Principales* en este último año.

Este lanzamiento nada tiene que ver con *SS Pop Hits* internacional (de hecho, éste ni siquiera saldrá a la venta para fastidio de muchos que son «pro-english»... aquí, en la redacción, hay más de uno) pues tan solo se han conservado los tres temas más sonados en la emisora: *Baby One More Time* de Britney Spears, *Jenny From The Block* de J.Lo y *Beautiful Day* de *U2*.

Los vídeos originales de cada artista acompañan a la canción, pero algunos de ellos no poseen la nitidez deseada, como el de *Fito & Fitipaldis*, cuya imagen está algo granulada. Así, al igual que en anteriores ediciones, si lo deseas puedes sustituir el *videoclip* por tu imagen ya que tienes la opción de conectar la cámara *EyeToy* a tu **PS2**. Detalle muy divertido porque, una vez terminada tu actuación, puedes reproducirla. ¡Las risas están aseguradas! Las opciones, las de siempre, Canta 1 Solo, Fiesta (para hasta ocho jugadores) con las pruebas de Batalla, Sigue Así, Pasa el Micro... y Estilo Libre. Cómo no, se incluyen Duetos: *No me crees* de *Efecto Mariposa* con Javier Ojeda y *Déjame verte* de Diego Martín con Raquel del Rosario (con este último es complicado conseguir una puntuación digna...); y seis popurrís temáticos (Pasión Pop, *Riff Raff*, Mujeres Latinas, etc.).

La mecánica de juego es la habitual, no hace falta cantar bien sino alcanzar el tono de voz que se te indica en pantalla. Puedes escoger el nivel de dificultad que más se ajuste a ti: el más fácil hace automáticamente los tonos más complejos y en el difícil tendrás que conseguirlos tú mismo. Otro factor importante es querer pasarlo bien y tener actitud interpretando las canciones.

Más pop, más actual, más comercial y más *SingStar*; así es la nueva entrega del popular *karaoke* de **Sony**.

Aficionado, promesa, sin oído... cantes o no, lo pasarás en grande versionando los mejores temas del pop español

la alternativa



SS ROCKS! Edición del verano pasado con temas de Amaral, El Canto del Loco, Pereza...

EL SUEÑO DE MORFEO
Si quieres saber más sobre el grupo, ve a la pág. 140

Nunca Volverá. Es el single escogido de ESDM, no pertenece al álbum Nos Vemos En El Camino, sino al primer disco.

Melendi. De su último trabajo, Mientras No Cueste Trabajo (2006), se ha escogido el primer single, Kisiera yo saber.

El original videoclip Como lo tienes tú, de Pereza, no tiene desperdicio, y la canción, tampoco.



Pignoise aparece por primera vez en SS con Te Entiendo.



La Oreja de Van Gogh. No es la primera vez que se incluye en un SS una canción del grupo. De hecho, es uno de los más veteranos.

Nena Daconte. Se ha incluido el tema En qué estrella estará, sintonía de la Vuelta Ciclista 2006.



evaluación


Un total de 30 singles con videoclips originales que han sido nº1 en Los 40 Principales. Pocos SingStar poseen canciones tan actuales del pop español.


Algunos videoclips no alcanzan la calidad deseada y podrían haber inventado alguna prueba nueva para el modo multijugador (desde el primer SS son todos iguales).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
La imagen de algunos videoclips aparece algo granulada. Por lo demás, en la línea de los SS.	Se echa en falta algún nº1, pero todos no podían entrar. Un acierto Dover, Pereza, Nena Daconte...	Lo importante no es tener buena voz sino alcanzar el tono indicado en pantalla.	Amenizará todas tus reuniones, aunque sería interesante empezar a incluir nuevos modos.	A la espera del SS a la carta ésta es una de las mejores entregas aparecidas hasta la fecha.
8,6	9,0	8,9	8,7	8,9

TEST

PSP

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Lara regresa a sus orígenes





GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **EIDOS INTERACTIVE**
PROGRAMADOR **CRYSTAL DYNAMICS/BUZZ MONKEY**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **240 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
www.tombraider.com
16+

la alternativa



T.R. LEGEND. Si no lo tienes, corre a hacerte con él, ahora por menos de 20 €.

TRAS UN PRIMER experimento que, aunque no acabó de cuajar al cien por cien, sí que salió mucho mejor de lo que muchos esperaban... La saga *Tomb Raider* regresa a **PSP** y lo hace por todo lo alto. Y es que esta nueva entrega es mucho mejor que *Legend* por dos razones: por un lado, porque el juego original (el aparecido recientemente en **PlayStation 2**) es mejor que su predecesor en casi todos sus aspectos; y, por otro, porque esta conversión es claramente superior a la que hizo debutar la veterana serie en la portátil de **Sony**. Del juego en sí no queda mucho por decir si ya conoces la encarnación en la 128 *bits*: Lara se enfrenta de nuevo a la aventura que la vio nacer, pero completamente rediseñada. Más saltos y *puzzles*, y menos acción que en *Legend*.

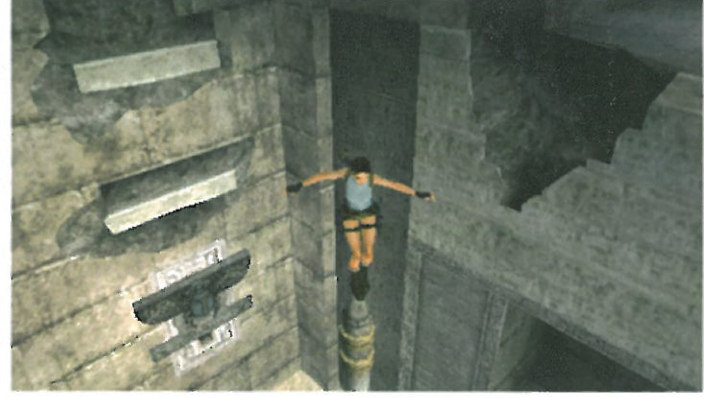
Tanto el juego original como la conversión superan a la entrega anterior, Legend

Además, esta vez sólo hay cuatro escenarios (Perú, Grecia, Egipto y la ciudad perdida de la Atlántida) y posee una jugabilidad a prueba de bombas. Todo ello forma un cóctel explosivo que satisfará tanto a los jugadores noveles como a aquellos que tuvieron la oportunidad de disfrutar con el *Tomb Raider* original en su momento.

Si en *Legend*, la excesiva oscuridad de los entornos, ciertos problemas con la cámara y un motor gráfico demasiado brusco alejaban al juego de la grandeza, ahora esos fallos han sido subsanados, o al menos mejorados (la fluidez con la que todo se mueve en pantalla sigue sin igualar a lo que pudo verse en **PlayStation 2**, pero al menos esto ya no repercute a la jugabilidad). El título incluye modalidades multijugador (heredadas del capítulo que apareció hace poco más de un año) y aún más material adicional para el jugador más avezado. Con todo lo narrado, este ***Tomb Raider Anniversary*** se puede considerar como la mejor aventura tridimensional de la pequeña consola.





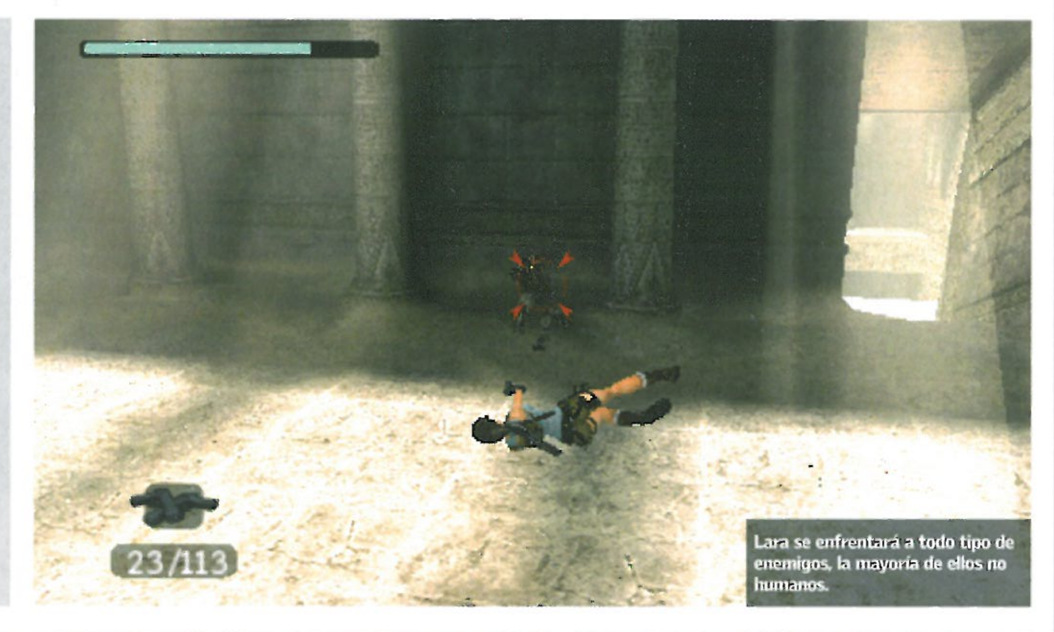


En equilibrio. Los nuevos movimientos de Lara que debutaron en la entrega anterior, Tomb Raider Legend, siguen presentes en esta precuela, por lo que los niveles han sido rediseñados para sacar partido de ellos.





MULTIJUGADOR. Vía Wi-Fi podrás disputar divertidas carreras contra un segundo jugador, o bien participar en una especie de «búsqueda del tesoro» llena de todo tipo de trampas.



Lara se enfrentará a todo tipo de enemigos, la mayoría de ellos no humanos.



El control de la cámara se ha modificado con respecto a la anterior entrega. Ahora es mucho más sencillo.





evaluación



Si eres de los pocos que no cuenta con una PS2, o prefieres disfrutar de las aventuras de Lara en cualquier sitio, descubrirás una aventura muy bien diseñada, profunda, divertida y llena del encanto personal de la heroína.



Pocas cosas se le pueden objetar a un juego que aprovecha tan bien las posibilidades de PSP. Sigue sin ser totalmente fluido su motor gráfico, pero criticar este apartado sería ya hilar demasiado fino...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Parece increíble que las majestuosas localizaciones de PS2 se trasladen tan bien a la portátil.	Una banda sonora de cine y un doblaje igual de solvente redondean un apartado genial.	Lógicamente se juega mejor con dos sticks analógicos, pero se ha hecho todo lo posible...	Los cuatro mundos ofrecen una extensión más que considerable y hay muchísimos extras.	A pesar de no ser un género muy dado a esta posibilidad, se han incluido divertidos modos.	Solo el hecho de haber jugado ya a la versión para PS2 puede impedir hacerte con este título.
9,3	9,2	9,4	9,3	8,7	9,3

El robot podrá equiparse con varias armas simultáneamente, cada una de ellas asignada a un botón del mando.



ARMORED CORE 4

El mejor de la saga ¿Será suficiente?





GÉNERO **SHOOTER 3D**
COMPAÑÍA **505 GAMESTREET**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS/INGLÉS**
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95 €**
www.sega.com/armoredcore4
12+

LA SAGA ARMORED CORE, de los japoneses **From Software** (los mismos que hace poco nos ofrecieron también para **PS3** el *RPG Enchanted Arms*) ha contado ya con varios capítulos para **PS2** y, pese a ser lanzados al mercado patrio a un precio reducido, sigue siendo una gran desconocida en nuestro país. Cierto es que aquí no existe, ni por asomo, la misma afición a estos engendros mecánicos de varios metros de altura, conocidos popularmente como *mechas*.

Para intentar solventar este problema y acercar el juego al gran público, sus responsables han dotado a este nuevo capítulo de una mayor espectacularidad gráfica, cosa que se notará desde que introduzcas el *Blu-Ray* en tu flamante consola. Los distintos modelos de robot (y te aseguro que hay muchos, muchísimos) están creados con un grado de detalle increíble y todo tipo de técnicas de última generación. Su animación y otros efectos gráficos, como el polvo, el humo, los remolinos que provocan al pasar por encima del agua y la luz, diferencian enormemente a este título de sus predecesores en **PlayStation 2** (que ya contaban con un buen nivel en este apartado, por cierto).

En cuanto al desarrollo del juego, pese a que desde el grupo de programación se nos había jurado y perjurado que las cosas habían cambiado para hacer el título más accesible, no hemos visto esta evolución por ninguna parte. Dicha evolución se realiza mediante una serie de misiones en distintos escenarios abiertos, o interiores En ellos encontrarás decenas de enemigos de todo tipo (desde soldados a helicópteros o tanques, pasando por otros *mechas*) que tendrás que eliminar para acabar la fase. Casi siempre tendrás varias opciones en forma de niveles en los que participar, por lo que no te quedarás estancado. En conjunto, el desarrollo de la acción es bastante más dinámico, gracias al uso casi constante de los *boosters* de tu personaje (impulsores que permiten al robot lanzarse al aire a grandes velocidades), y el control es sencillo.

Pero si algo ha caracterizado siempre a esta saga han sido las posibilidades de customización del *mecha*; y en esta entrega sigue habiendo opciones para aburrir, con todo tipo de partes y armas. Sin embargo, este elemento continúa siendo también su talón de aquiles, pues a menudo podrás sentirte abrumado y, una vez dentro del juego, nadie te explicará por dónde tirar en la compleja sala de montaje. ***Armored Core 4*** es uno de esos juegos que requiere una gran dedicación por parte del jugador para poder ser exprimido al cien por cien.

Mayor espectacularidad gráfica y un desarrollo muy similar

la alternativa



GUNDAM T.I.S.
Más mechas, aunque en un título infinitamente menos recomendable que este AC4.

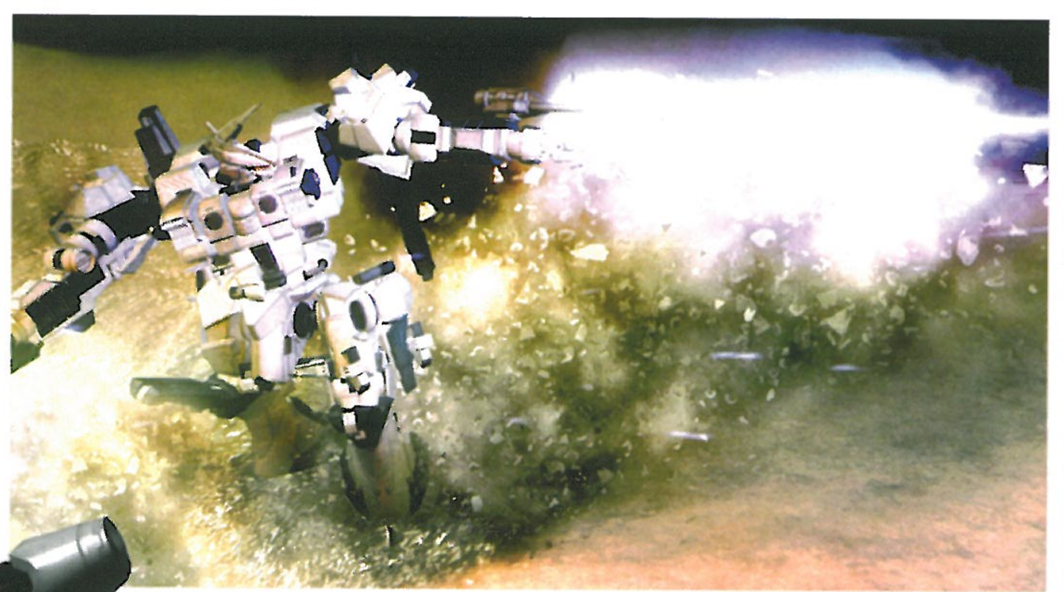








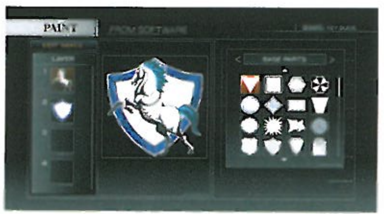
Escenarios. De páramos desiertos a ciudades futuristas, los entornos en los que se libran los combates del juego suelen ser bastante amplios, aunque se echa en falta más detalles, como elementos arquitectónicos y humanos.



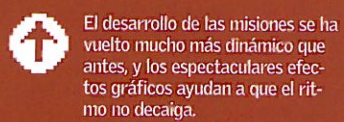
Crea tu mecha. Entre misión y misión podrás acceder al garaje del juego. En él serás capaz de acceder a los planos de los modelos de mechas que hayas derrotado y también tendrás a tu disposición un número casi infinito de componentes que equipar. La forma de hacerlo no es muy intuitiva que digamos, y requiere práctica.







evaluación



El desarrollo de las misiones se ha vuelto mucho más dinámico que antes, y los espectaculares efectos gráficos ayudan a que el ritmo no decaiga.



El hecho de que se haya quedado sin traducir al castellano no ayudará mucho a comprender su complejo sistema de evolución. Se echa en falta un Tutorial.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
A pesar de haberse quedado en los 720p, ofrece un buen espectáculo de pirotecnia.	Una banda sonora potente, llena de melodías techno, que le van de maravilla a la acción.	La acción no ofrece ninguna complicación y es divertida. La customización del mecha, no tanto.	Un total de 37 misiones te esperan, aunque algunas de ellas son realmente cortas. Muchos extras.	Combates entre ocho jugadores, pero les falta algo de miga y un número mayor de opciones.	Tan solo la evidente mejora gráfica y sonora es donde se nota el salto de generación.	Un paso adelante dentro de la saga, pero sigue siendo demasiado inaccesible para el gran público.
8,7	8,8	8,2	8,2	8,4	7,3	8,2

Vegeta Rules. Al inicio sólo controlarás a Trunks, pero luego podrás elegir entre otros personajes.

PSP

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2

La historia alternativa de Trunks

GÉNERO **BEAT'EM-UP**
COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
PROGRAMADOR **DIMPS**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-JAPONÉS/INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **384 KB**
COMPATIBILIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
www.dbz-videogames.com
12+

la alternativa



D. BALL Z SHIN BUDOKAI. Podrás encontrar el primer DBZ de PSP a un precio muy interesante.

SER FAN DE *Dragon Ball* se vive casi como una religión. No lo niegues. Te has comprado las tres ediciones del manga de Toriyama, los *OVAs* en VHS y, después, en DVD. Luego la serie de TV en DVD y, por descontado, todos los videojuegos que ha protagonizado Son Goku. Poco importaba que, por culpa de los americanos (que desconocen, o pasan, de las aventuras de Goku de niño), la amplia mayoría de los juegos recrearan una y otra vez la misma trama argumental (desde la llegada de Raditz a la tierra hasta el combate definitivo contra Majin Boo). ***DBZ Shin Budokai 2*** es, de momento, el último capítulo de esta larga historia de amor/fanatismo hacia la franquicia de los *Super Saiyans*, llevando nuestra pasión al extremo. Porque lo que nos están vendiendo **Bandai** y **Dimps** no es un juego completamente nuevo, sino una versión alternativa del anterior *beat'em-up* de **PSP**, hasta el punto de que el juego en EE.UU. ha recibido el nombre de *Dragon Ball Z Shin Budokai Another Road*, en lugar del «2» que acompaña al juego en Europa y Japón. ¿Esto quiere decir que hay pocas novedades o que no merece la pena adquirir esta nueva entrega? Eso depende de tu grado de devoción hacia el universo *Dragon Ball*, aunque te puedo garantizar que ***Shin Budokai 2*** es igual de divertido y jugable que la anterior entrega, y su nuevo modo Historia levantará pasiones entre los *fans*. Este nuevo UMD se centra en Trunks, convirtiéndole en protagonista de una historia nueva (¡por fin!) respecto de lo que se contó en el manga original.

La trama de *Otra Senda* juega con la posibilidad de que Son Goku no sobreviviera a aquel ataque al corazón y, por tanto, que hubiera sido Trunks y su madre Bulma quienes se hubieran visto obligados a combatir a los supervillanos de las últimas sagas de la serie. Afortunadamente, tras unos cuantos niveles, Bulma fabricará la máquina del tiempo y reclutará a Son Goku y el resto de los personajes para hacer frente a Darbura, Babidi, Cell y otros canallas. Después de elegir tu personaje y potenciar sus habilidades con las cartas especiales que obtendrás al vencer en cada combate, construirás un equipo de tres personajes y te lanzarás a proteger las ciudades de los ataques de los villanos, sobrevolando el mapa y eligiendo el siguiente objetivo. Tu habilidad en el combate irá determinando en qué rutas alternativas derivarán cada una de las misiones.

Por primera vez, un juego de DBZ propone una historia alternativa al manga original de Toriyama

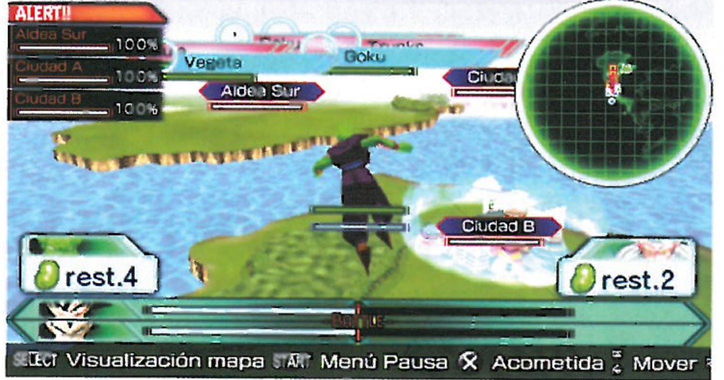
Al igual que el anterior *Shin Budokai*, lo mejor que tiene este UMD son los combates vía *Wi-Fi* y el control, mucho más accesible y sencillo que en los *Dragon Ball Z* de **PlayStation 2**. Gracias a eso no tendrás que «tronchar» tu **PSP** cada vez que intentas ejecutar un *Kamehame*.

Por encima incluso del modo Historia, lo mejor del juego son las partidas contra otro usuario vía Wi-Fi.

JUGÁRSELO A UNA CARTA. Con cada victoria podrás elegir un naipe al azar que potenciará un aspecto de tu luchador. Reparte bien las cartas sobre tu casillero, porque algunas mejorarán la carta de al lado.









« **¡No empecéis sin mí!** Sobrevuela el mapa y busca al líder de los villanos para solventar de una vez por todas cada capítulo. Mientras, tus compañeros se las verán con el resto de los enemigos.



Control simple.

Para desesperación de los fans más hardcore de Dragon Ball Z, este UMD vuelve a incorporar el control simplificado del primer Shin Budokai. De esta forma, hasta el más tarugo sabrá hacer combos y magias.

evaluación



Por fin (y creo recordar que es la primera vez en toda la historia de DBZ), se ofrece una trama totalmente inédita. Los gráficos, además, son magníficos, al igual que el control. Y qué decir de los duelos vía Wi-Fi...



Los jugadores más expertos no encajarán bien la facilidad con la que se ejecutan las magias. Pese a la novedad del modo Otra Senda, nos habría gustado ver más diferencias respecto al primer Shin Budokai de PSP.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Aunque parecidos a los del primer Shin Budokai, los gráficos no dejan de ser magníficos.	Los más frikis podrán elegir entre las voces en inglés o el doblaje japonés original.	Pocas veces disfrutarás de un Dragon Ball tan fácil de controlar. En dos minutos lo dominarás.	El nuevo modo Historia ofrece un buen número de rutas alternativas, pero se hace algo pesado.	La principal razón de ser de este UMD es combatir frente a un amigo vía Wi-Fi. Es una gozada.	No aporta grandes novedades en mecánica, respecto a su predecesor, pero es muy divertido.
8,7	8,0	8,6	8,4	8,8	8,5



La poca variedad de enemigos te llevará a luchar casi siempre contra los mismos clones de ninja genéricos.

PS2





GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
PROGRAMADOR **CAVIA INC.**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES



ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-JAPONÉS/INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **74 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99 €**
naruto.namcobandaigames.com
12+

la alternativa



NARUTO U.N.
El juego anterior, de combates uno contra uno, es mucho más divertido y completo que éste.

NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES

△ Otra ○ vez ✕ la misma □ historia

POCO A POCO el pequeño e irreverente aprendiz de *Ninja* se va haciendo popular entre el público occidental; y es por ello que antes de que la todopoderosa **UbiSoft** comience a lanzar sus juegos de la franquicia (pues se hizo con los derechos hace algún tiempo), **Namco Bandai** está aprovechando para sacar a la luz todo el catálogo de títulos protagonizados por el personaje que seguro ya puebla las estanterías de las tiendas niponas (y son unos cuantos, créeme).

El que llega ahora, desgraciadamente, no es de los mejores. Éste no pertenece a la genial saga de *beat'em up* uno contra uno *Ultimate Ninja* (cuya primera entrega apareció aquí hace algunos meses, y pronto lo hará la segunda), sino que forma parte de otra serie alternativa cuyo género es la acción tridimensional con algunos toques de aventura (pocos) y *RPG* (aún menos). Así pues, su desarrollo es el siguiente: desde el poblado natal de Naruto te irán encargando una serie de misiones, que casi siempre consistirán en acabar con un determinado grupo de enemigos. Acto seguido, saldrás al mapa principal, donde te moverás hasta el objetivo. Podrás ser asaltado por el camino por grupos de rivales a los que tendrás que despachar. Una vez llegues al sitio en cuestión, cumplirás lo prometido, y vuelta a empezar. Lo peor de todo es que, salvo los momentos de lucha, el resto del juego se desarrolla mediante menús y escenas de vídeo, sin dejar lugar a la interacción con el mundo.

La acción es bastante rápida y cuenta con muchas posibilidades (*combos*, los típicos poderes de Naruto, la opción de controlar momentáneamente a sus aliados)... Pero todo se vuelve muy repetitivo al cabo de poco tiempo debido a lo pequeños que son los escenarios, la poca variedad de enemigos y lo tedioso de las misiones. Además, unos tiempos de carga que aparecen con bastante frecuencia tampoco ayudan mucho a animar la cosa.

Un juego de acción decente, pero que no aporta nada nuevo



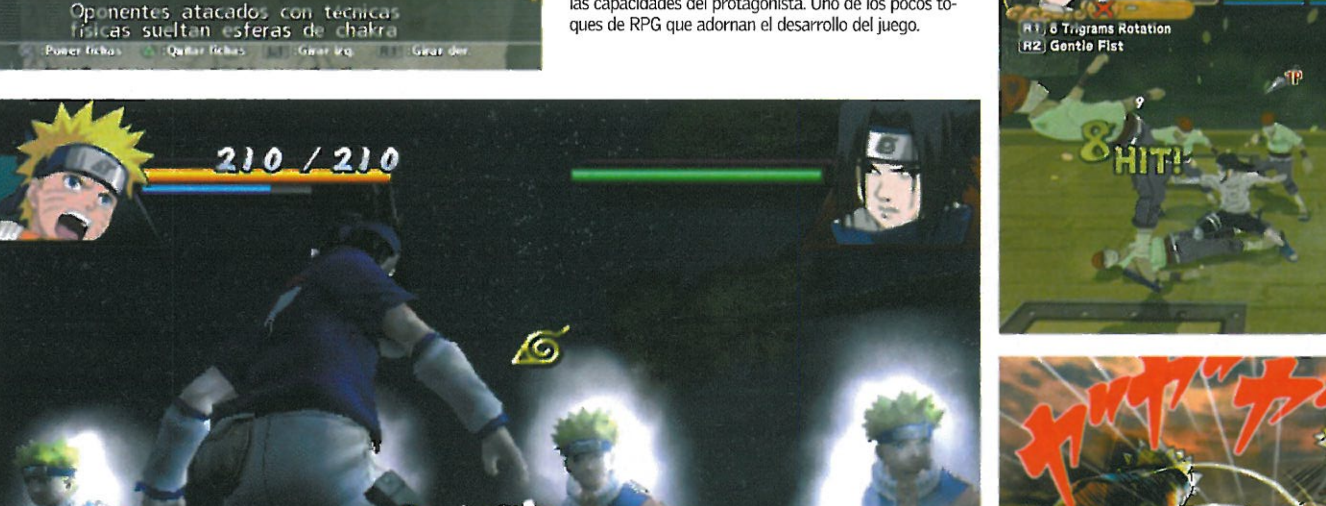


Para distraer a los enemigos, nada mejor que una fémina sexy...



« Evolución. A través de un curioso sistema de placas y fichas que deberás colocar sobre ellas, harás aumentar las capacidades del protagonista. Uno de los pocos toques de RPG que adornan el desarrollo del juego.







LO SIGUIENTE DE NARUTO. Los próximos juegos en aparecer para PlayStation 2 en nuestro país serán ambas secuelas de Naruto Ultimate Ninja y del título que nos ocupa. También verá la luz una entrega de la serie de lucha, uno contra uno, diseñado específicamente para PSP.

evaluación

Los fans del manga y el anime disfrutarán, con esta nueva entrega, de las aventuras de Naruto y el resto de los habitantes de la Villa de la Hoja.

Si no te encuentras entre este grupo, tendrás a tu disposición multitud de propuestas mucho más interesantes dentro de este género.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Un motor estable y buena animación de los personajes, pero poca variedad de escenarios.	Existe la posibilidad de escuchar las voces en inglés o en su idioma original. Buena banda sonora.	El control no ofrece ningún problema y su desarrollo es de lo más accesible para todos.	Cuenta con un buen número de misiones, pero acaban por hacerse demasiado parecidas.	Sin ser un mal juego, queda muy por debajo de otros títulos recientes de similar género.
7,9	8,5	7,7	8,0	7,9



Si se puede ver, se puede tocar: piedras, ríos, árboles, ciudades, plantas, animales...

POR UN FALLO DE IMPRESIÓN, ESTE ARTÍCULO PUBLICADO EL MES PASADO (Nº77) SALIÓ CON EL TEXTO CORTADO. AHORA PUEDES DISFRUTARLO EN SU TOTALIDAD. ¡PERDONAD LAS MOLESTIAS!

recomendado PlayStation





GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **BETHESDA**
DESARROLLADOR **BETHESDA**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (4461 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
elderscrolls.com
16+

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

△ Tu ○ propia ⊗ historia □ interminable

COMENCEMOS con un poco de *background*... Cuenta el historiador Wenengrus Monhona en un viejo tomo marrón y dorado, titulado *Amuleto De Reyes*, que en los inicios de la Primera Era, la tierra de Tamriel era gobernada con mano de hierro por una raza de altos elfos tan poderosa y carente de escrúpulos que «masacraba y esclavizaba a su antojo» a los hombres. Su poder procedía en gran medida de una alianza mantenida con la raza de demonios conocida como *Daedra*. Tuvieron que venir los dioses para aliviar el sufrimiento de los humanos mediante un pacto: *Akatosh*, dios dragón del tiempo, mantendría cerradas las puertas del infierno llamado *Oblivion* y evitaría así la entrada de hordas diabólicas al mundo real, a cambio de que los hombres practicaran el culto de los nueve divinos. El amuleto que da nombre al libro fue la prenda entregada por *Akatosh* a los hombres como símbolo del pacto y garantía para mantener a raya al enemigo. De este modo, con una conspiración para hacerse con el colgante, aún a costa del propio cuello del emperador, da comienzo *Oblivion* (muchos años después de lo narrado por *Monhona*). Su libro, por cierto y para quien tenga interés en profundizar en la vasta mitología del juego, está disponible por unas monedas en Primera Edición (la librería de Ciudad Imperial), junto a decenas de otros volúmenes sobre los más variados temas, desde técnicas de defensa a esoterismo, magia negra o historia.

Pulverizando tópicos

Aquí es donde tú entras en juego, sorprendido en un calabozo por el mismísimo emperador *Uriel Septim*, quien se halla en plena huída por las catacumbas de su castillo, escoltado por sus guardias y acosado por los miembros de una secta llamada Amanecer Mítico. El pobre viejo asegura que tu encuentro ha sido cosa de la providencia, así que pronto te verás con el amuleto en las manos, libre como el viento y con unas pocas indicaciones para encontrar a un tal Jauffre cerca del pueblo de *Chorrol*. Ahora sí, aquí es donde inicia la tan cacareada libertad de acción de ***Oblivión***. Una vez estés fuera de los calabozos y hayas elegido hasta el signo del Zodiaco de tu personaje (pues marcará tu protección durante todo el juego). Tendrás a disposición diez razas, varios tipos de elfos y de hombres, orcos y otros humanoides con habilidades felinas y de reptil, cada una tiene sus debilidades y más del doble de profesiones, o clases, para determinar su especialización (bardo, guerrero, ladrón...). Aunque los jugadores más exigentes siempre pueden personalizarla completamente, y pulverizar así cualquier prejuicio arrastrado de la era de los dados de doce caras (como, por ejemplo, que los magos no pueden llevar armadura). En ***Oblivion***, un fornido guerrero no tiene por qué tener la inteligencia de una aceituna y puede llegar a dominar cualquiera,

la alternativa

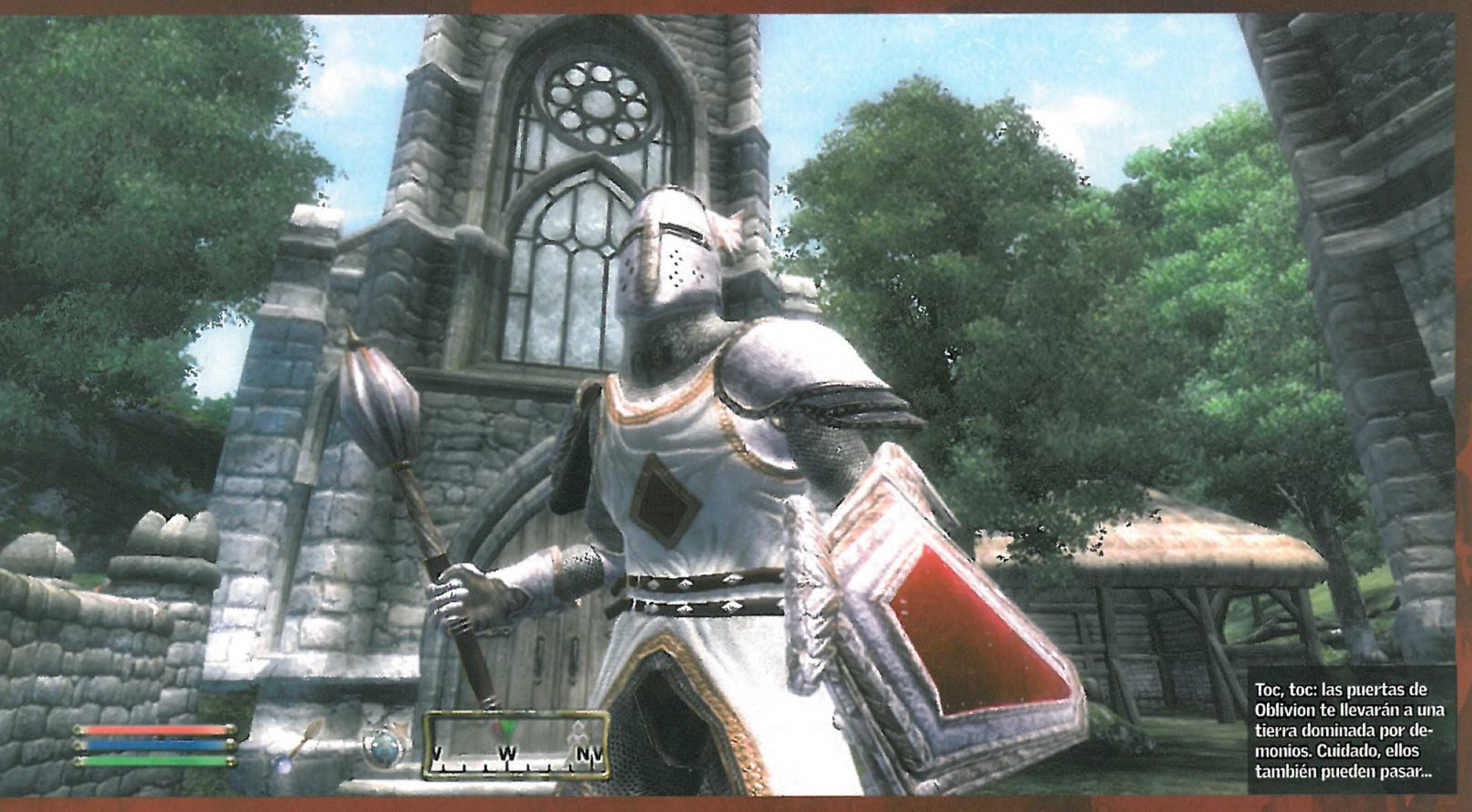


SPIDER-MAN 3. Vale, no tiene mucho que ver por tema, pero también da libertad y espacio que explorar.









Toc, toc: las puertas de Oblivion te llevarán a una tierra dominada por demonios. Cuidado, ellos también pueden pasar...

o todas, las escuelas de magia (Conjuración, Ilusión, Destrucción, Restauración, Misticismo y Alteración) tan bien como un cazador, un curandero o un hechicero. Los gremios permiten ahondar en los secretos de cada «camino», algunos más legales que otros. Como el de los ladrones y el de los asesinos, que para entrar en ellos tendrás que ser invitado expresamente, o bien cumplir con éxito algún encarguito.

Un nuevo canon

Dejando a un lado todas las posibilidades de un juego *post-GTA* con desarrollo abierto, lo mejor de ***Oblivion*** es que cada uno puede avanzar según le marque su propio tempo. Y hay mil detalles: después de una batalla, te paran por las calles y te reconocerán como un héroe. Si un vampiro ha infectado tu sangre, comienzas a desarrollar habilidades extraordinarias, pero todos huirán de ti y sólo querrás chuparles el cuello.

El apartado más espectacular de ***Oblivion*** es el técnico. Los juegos de rol no han destacado por cuidar especialmente sus gráficos, quizá porque su desarrollo ha exigido siempre del jugador un «extra» de imaginación, por aquello de que las estadísticas y las tablas no son demasiado estimulantes. Los programadores de **Bethesda** han roto la baraja y el estancamiento de un género que se canibaliza a sí mismo sin miramientos (el *RPG* para un jugador), levantando de la nada un mundo espectacular, ideal para ser recorrido en primera persona, perfecto en medidas e incontrolable en sus consecuencias. Su estilo de juego es directo, invita a tocar, manipular y probarlo todo; pero también a obedecer sus propias reglas. Ya imitado por otros, ***Oblivion*** se ha convertido en un canon de esta época, profundo y solitario como pocos. Su versión para **PlayStation 3** es la más madura de todas, limpia de los *bugs* propios de manejar unas dimensiones del tamaño de un mamut y con el barniz visual de mejores texturas y efectos.

Su única pega es que requiere tantas horas como te estás imaginando; pero si aún piensas que hojear un libro de una estantería es una pérdida de tiempo, es que no nos hemos explicado. Hablamos de hiperrealismo.



evaluación

Por ahora, el mejor juego para PlayStation 3: largo, profundo, complejo y con un apartado técnico más que notable. Uno de esos títulos de compra obligada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
9,3	9,3	9,4	9,5	-	9,0	**9,4**

Todo es inmenso en Oblivion, cuidado hasta el mínimo detalle. Intimidador.

Banda sonora épica para una historia de novela. Las voces, eso sí, en inglés.

Sus responsables aseguran que dura 100 horas... nosotros, que más.

Las calles de New York son el escenario de esta nueva entrega para PSP.



DRIVER 76

El retorno  del  mito



GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
PROGRAMADOR **UBISOFT**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **384 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95€**
http://www.driver.ubi.com
18+

la alternativa



GTA VICE CITY STORIES.
La verdad es que podrían ser cualquiera de los dos GTA para PSP.

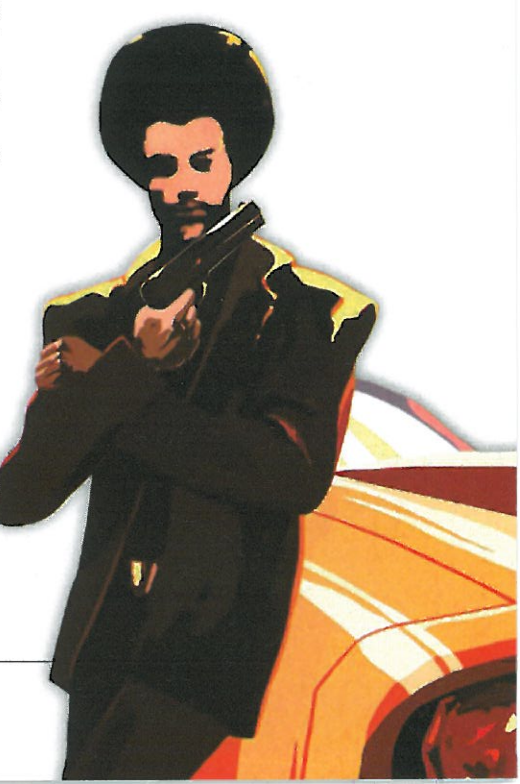
AUNQUE ha llovido muchísimo desde entonces, el primer *Driver* para **PSone** sigue siendo uno de los juegos de conducción más importantes y completos de la historia del videojuego. Era tan, tan bueno que hasta sus propios creadores se vieron superados y atormentados por la alargada sombra del éxito inicial. Tras aquel fenómeno, todo fueron intentos por volver a conseguir la fórmula mágica y, aunque llegaron a acercarse en algunos aspectos, jamás lograron adaptarse a los nuevos requisitos del género. Los demás iban ya en avión y ellos aún andaban en bicicleta. *GTA* hizo mucho más daño del que jamás reconocieron los creadores de *Driver,* y negar esa evidencia desnudó aún más sus carencias.

Driver 76

Así de mal les habían ido las cosas cuando apareció esta esperanzadora y vistosa entrega para **PSP**. Si no llega a ser por unos cuantos errores de cierta importancia, se podría decir incluso que sus programadores habrían vuelto a dar con la tecla. Apuntaron tan alto en el apartado gráfico que es posible que hayan pecado de ambiciosos, y que las ralentizaciones sean el precio a pagar por unos escenarios espectaculares. El detalle de los cientos de kilómetros de mapeado no tiene rival en **PSP** y son de lo mejor y más bonito que se puede ver en esta consola. Alguno dirá, con razón, que a veces no hay mucho tráfico o que la velocidad no es de las que matan de emoción; pero, en líneas generales, hace honor al mejor rostro de la saga.

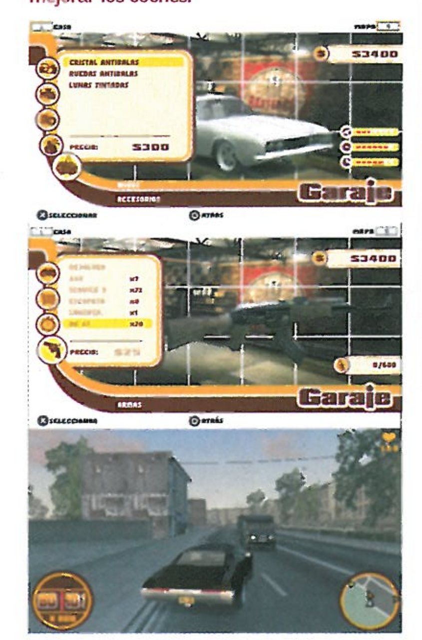
El amante del género de conducción se lo pasará como un enano y le parecerá un gran juego. El 70% de la aventura está orientada hacia la diversión al volante. Así que los que busquen en él una línea argumental o un juego de pegar tiros, pues también... pero en menor medida. Tiene un poco de todo y, en su conjunto, resulta entretenido, jugable y más variado de lo esperado. De todos los *Driver* que hemos visto en los últimos años, sin importar consola, éste es el que más nos ha recordado al mejor de todos, el primero de **PSone**.

Si no fuera por las cargas durante el juego sería uno de los mejores en PSP



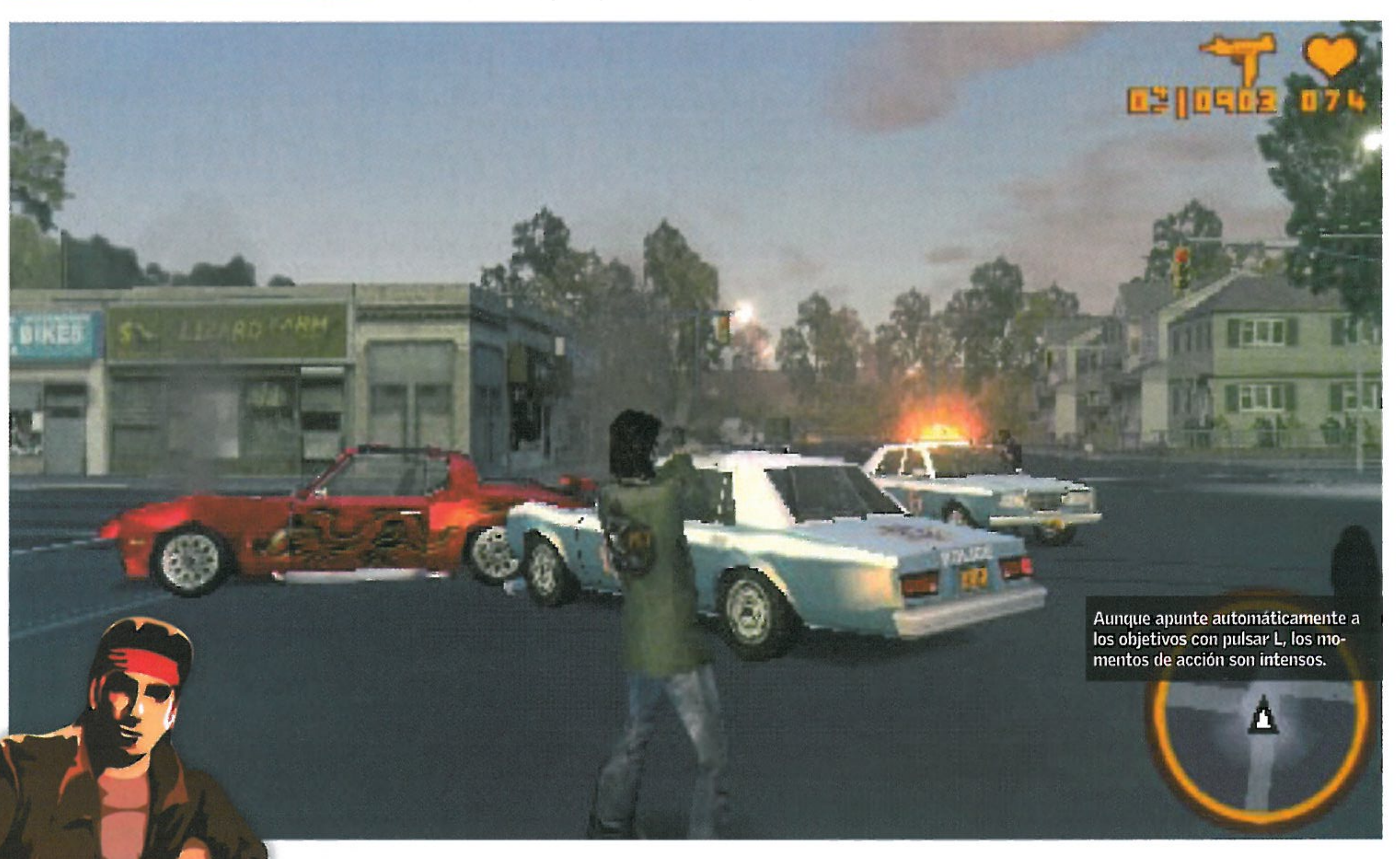


EXTRAS. Cada vez que completes una misión o encuentres alguno de los objetos ocultos, se irán desbloqueando extras y coleccionables que podrás intercambiar con otros jugadores. También puedes tunear y mejorar los coches.





La Ley de la calle. Deberás ir ascendiendo en el escalafón criminal y, para ello, deberás ganarte el respeto de algunos de los peores elementos de Nueva York. Cada misión completada te acercará un poco más a tu objetivo, pero deberás realizar todo tipo de encargos por las calles con el fin de ganar más dinero. Hay algunos encargos dentro de la Ley... pero pocos.



Aunque apunte automáticamente a los objetivos con pulsar L, los momentos de acción son intensos.

evaluación

Aún con sus defectillos es más Driver que otros muchos de la saga. Espectaculares los escenarios, divertido en la conducción y entretenido en las misiones a pie. Cuenta con un montón de extras interesantes.

Nos gustaría quitar algo de importancia a las ralentizaciones y cargas, pero no hemos tenido una partida sin una de ellas. También echamos de menos unas tomas laterales en la conducción.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Es de lo mejor que hemos visto en el género, pero eso se ha vuelto en su contra con las ralentizaciones.	Buenos FX, doblado al castellano y con una banda sonora con algunos temas realmente memorables.	Es otro de los puntos fuertes del juego por su variedad y originalidad. Hay muchas sorpresas.	Aunque no llegue a la duración de un GTA, creemos que su oferta sí da para muchas horas.	No es que se hayan matado en este modo, pero al menos se puede jugar con un solo UMD.	A pesar de todo lo dicho, nos sigue pareciendo un gran juego para PSP, y lo recomendamos.
8,0	9,0	8,9	8,5	8,0	8,5

» **To be continued...** El superhéroe más popular de Marvel ha regresado a PS2 para luchar por su ciudad.





GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
PROGRAMADOR **VICARIOUS VISIONS**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES



ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **74 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.activision.es
12+

la alternativa



ULTIMATE SPIDER-MAN. Un enfoque distinto de Spidey, con la posibilidad de controlar a Veneno.

SPIDER-MAN 3

La araña es ahora bipolar

EL RETORNO DEL trepamuros a la gran pantalla se traduce en adaptaciones para todas las consolas, quedando solo pendiente la misteriosa (y aún lejana) versión para **PSP**. Lamentablemente, la que fuera buque insignia de los juegos de *Spider-Man*, **PS2**, es en esta ocasión la gran perjudicada al acoger el juego menos completo de todos, sin que por ello deje de ser un producto más que entretenido. En esta ocasión, Spidey se enfrenta a múltiples villanos, que van desde los que aparecen en la película (ya sabéis, el nuevo Duende, el Hombre de Arena y Veneno), hasta personajes del cómic como Lagarto, *Morbius* o Grito, estos dos últimos exclusivos de la entrega de **PS2**. Asimismo, esta aventura retoma el desarrollo abierto de sus predecesores, con una ciudad de libre exploración y docenas de misiones secundarias en las que debes poner fin a las actividades delictivas de cuatro bandas organizadas.

Con todo, el aspecto más atractivo del juego es la doble personalidad de *Spider-Man*, manifestada en su traje negro. Cada vez que actives esta vestimenta el héroe es más veloz, poderoso y con *combos* más eficaces; pero has de pagar un precio por ello: si abusas del traje, éste acaba consumiéndote la vida y dispondrás de pocos segundos para introducir la secuencia (cada vez más difícil) que te permite quitártelo. Un recurso original que se beneficia de su importancia en el argumento y que abunda en la transformación malvada del bueno de Peter.

El juego cuenta con el control más ajustado de todas las versiones y su sistema de habilidades, así como nuevos movimientos, podrás canjearlos por puntos de experiencia (en lugar de obtenerlas automáticamente, como en otras ediciones). Sin duda, se trata de un buen empujón para no soltar el *control pad*. Y te aseguro que tendrás motivos para hacerlo: docenas de fallos técnicos, pobreza visual y escasísima duración. De todo esto nos rescata el punto más fuerte de este juego: convertirnos en *Spider-Man*. «

La despedida de Spider-Man de PS2 se salda con un juego desigual en lo técnico, pero de desarrollo divertido



Revive la película.

Como buena adaptación, Spider-Man 3 ha de seguir el argumento de la película. De este modo, el encuentro con el Duende es una pelea interactiva sobre su deslizador. El combate contra el Hombre de Arena es casi idéntico al del filme, y Veneno es tan fiero y despiadado como en la gran pantalla durante la batalla final.





» Dos trajes, un héroe. El abuso del traje negro da lugar a misiones cada vez más sombrías, mientras que el Spidey clásico no duda en ayudar a sus semejantes, rescatándoles de cualquier peligro.









evaluación



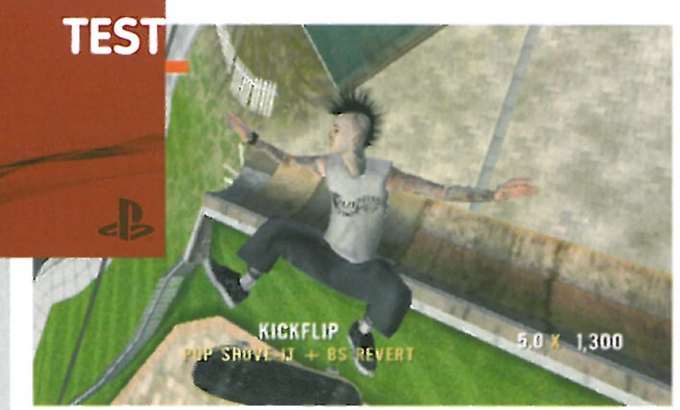


El sistema de premio y castigo que supone el traje negro. Las habilidades desbloqueables a base de puntos de experiencia. Tener los poderes de Spider-Man.



Las animaciones son bruscas. Docenas de fallos sonoros, como dos voces para un mismo personaje. El acabado gráfico es el de un juego hecho con precipitación.

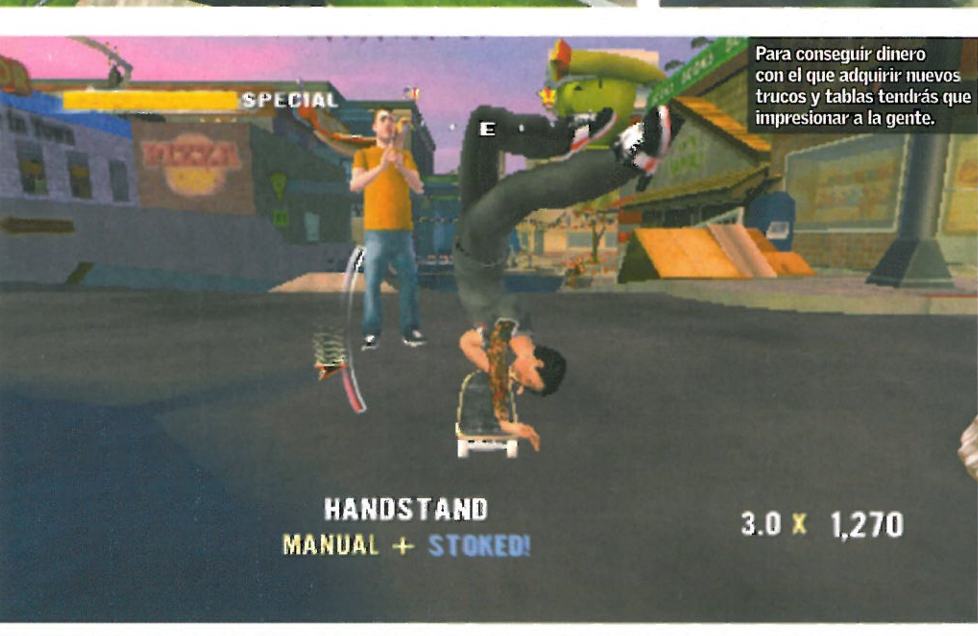
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Numerosos fallos y un acabado poco atractivo, del que se salva el modelo de Spider-Man.	Pese al destacable doblaje y la música épica, los errores de sonido deslucen algo el resultado.	Tiene el mejor control de todas las versiones: tan pronto manejes a Spidey querrás seguir.	Es posible completar el juego en una tarde, aunque quedan las misiones secundarias...	La conversión más humilde de todas se salva gracias al incentivo de manejar a Spider-Man.
7,6	7,9	8,1	7,8	8,0



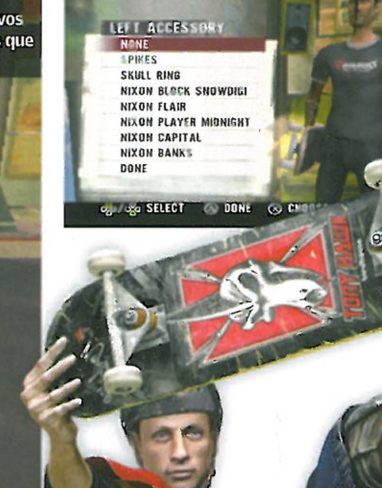


« Bullet-Time. Pulsa arriba en el stick analógico para ralentizar el tiempo utilizando la barra de «super».

Editor de skater. Limitado, como en PS2, pero más que suficiente para personalizar a tu personaje.



Para conseguir dinero con el que adquirir nuevos trucos y tablas tendrás que impresionar a la gente.



PSP

TONY HAWK´S PROJECT 8

El rey de la tabla cabe en un bolsillo



GENERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
PROGRAMADOR **SHABA**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **384 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,99 €**
www.tonyhawksproject8.com
16+

Después del esperado estreno de la saga en la nueva generación, Tony Hawk vuelve a la portátil de **Sony** con una entrega casi idéntica a la aparecida hace algunos meses en **PS2**, en la que no faltan las novedades gráficas y jugables de turno. Al igual que en las otras versiones, ***THP8*** vuelve a sus orígenes, ampliando el espectro de usuarios al que va destinado el juego y adaptando su dificultad durante la partida, así como la habilidad del jugador. El título está repleto de misiones (*gaps*, «vieja escuela», fotos, etc.) que podrás completar con tres niveles de habilidad diferentes, repartidos por un gigantesco mapeado que comprende una ciudad entera.

Por desgracia, una de las novedades jugables más importantes de la nueva entrega (la técnica *nail the trick*) ha sido eliminada de la versión portátil de ***Tony Hawk's Project 8***. En su lugar, se ha incluido únicamente la opción de ralentizar la acción (pulsando arriba el *stick* analógico) para crear los más largos y complejos trucos. También se hallan novedades que no aparecían en las versiones de «sobremesa», como la posibilidad de disfrutar junto a un amigo a lo largo de 14 diferentes modos multijugador (*ad hoc*, por desgracia) y la inclusión de un total de ocho niveles clásicos como Hawaii, la prisión de Alcatraz y el Centro Comercial.

la alternativa

FREE RUNNING. Lo mejor para disfrutar del deporte urbano sin recurrir a la tabla de skate.

evaluación

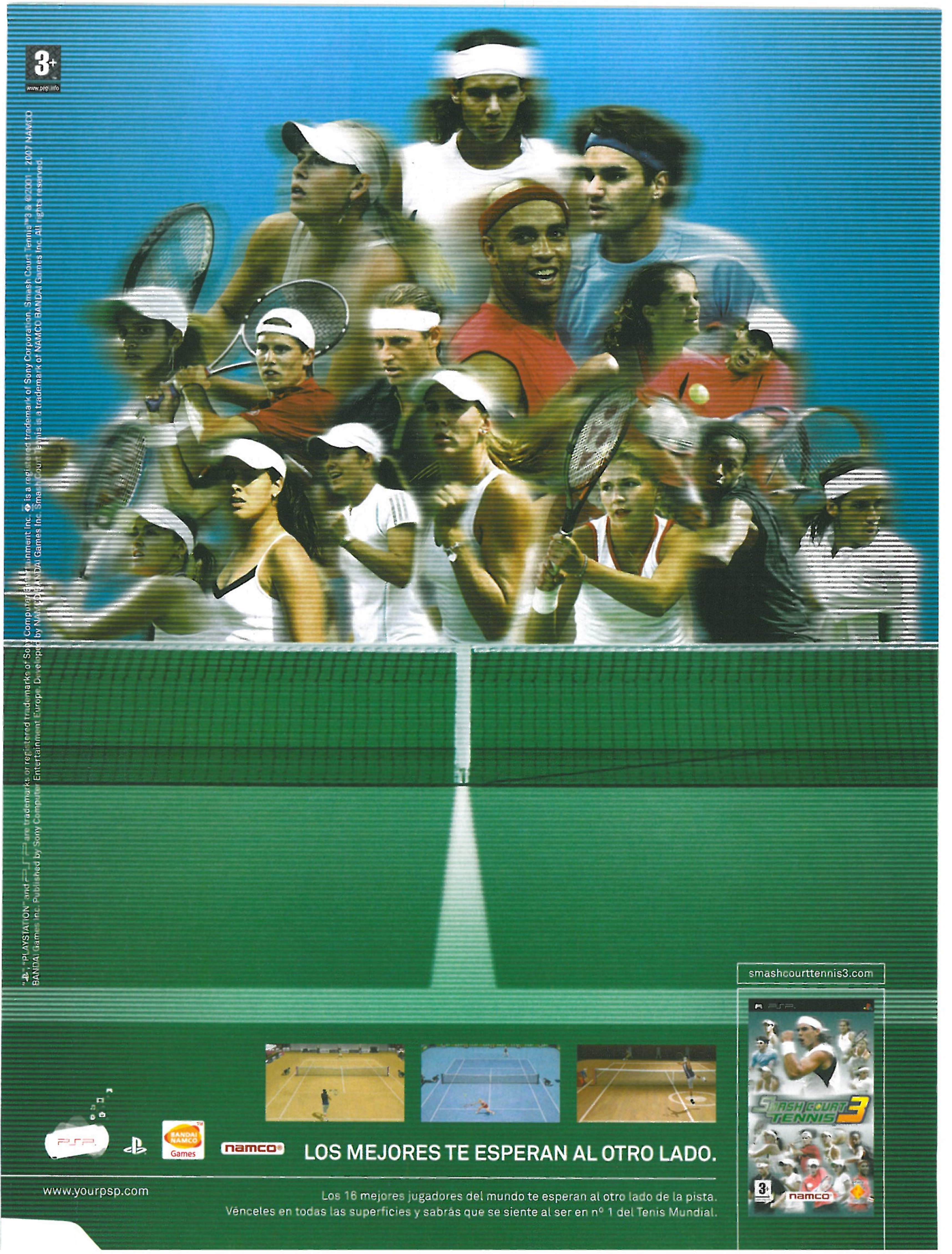
Si te gusta el skate, seas o no un fan de la saga, y/o maestro de la tabla, disfrutarás de lo lindo con la última entrega de la saga para la portátil de Sony. Se echa en falta el modo On-line y, sobre todo, los movimientos nail the trick.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,8	8,9	8,6	7,7	8,8	8,4

GRÁFICOS: A veces parecen geniales y otras se ralentizan. No aportan nada nuevo.

JUGABILIDAD: Más jugable que la anterior versión para PSP, pero le falta el nail the trick.

MULTIJUGADOR: Podrás jugar junto a tres amigos en nada menos que 14 modos de juego.


3+
www.pegi.info
LOS MEJORES TE ESPERAN AL OTRO LADO.
Los 16 mejores jugadores del mundo te esperan al otro lado de la pista.
Vénceles en todas las superficies y sabrás que se siente al ser en nº 1 del Tenis Mundial.
smashcourttennis3.com
Smash Court Tennis 3
namco
BANDAI NAMCO Games
www.yourpsp.com
"PLAYSTATION" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Smash Court Tennis™3 & ©2001 - 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by NAMCO BANDAI Games Inc. Smash Court Tennis is a trademark of NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved.



«Trabájate» al pandillero para sacarle una confesión. Éste sólo necesita enjuagarse la garganta en la taza del WC para poder hablar...

THE SHIELD EN DVD
Analizamos la 2ª temporada en DVD de The Shield en la pág. 143



El que lo encuentra, se lo queda... Rastrea la escena del crimen para robar armas y drogas antes de que aparezcan los otros policías.









THE SHIELD

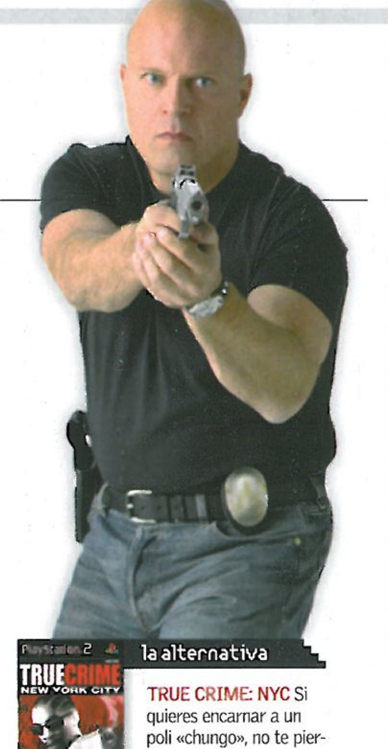
Proteger servir robar traficar



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **EMPIRE INTERACTIVE**
PROGRAMADOR **POINT OF VIEW**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **63 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.aspyr.com
16+

SI YA ES DIFÍCIL producir un videojuego basado en una buena serie de televisión sin traicionar la calidad del material original, más aún lo es hacerlo de una serie tan prestigiosa como *The Shield*, en la que los diálogos tienen tanta importancia o más que la acción. Este *shooter* apuesta sin concesiones por lo segundo, aunque está bastante lejos de alcanzar la calidad gráfica del resto de los títulos que están acompañando a **PS2** en sus últimos años. De todos modos, la inmoralidad del protagonista, el ya legendario Vic Mackey, te proporcionará algunas situaciones tan sorprendentes como gozosas.

Además de detener chorizos como en otros juegos, en ***The Shield*** tendrás que hacer que confiesen a base de golpes y torturas (al estilo *The Punisher*) y podrás apropiarte del dinero y las drogas de los detenidos (luego decides si quieres llevarlos a comisaría como pruebas o quedártelos para tu beneficio personal). Esta mecánica de «madero» corrupto ya se había visto anteriormente en títulos muy superiores, como *True Crime: New York City*, pero ***The Shield*** va mas allá, al ofrecer la oportunidad de matar a un tipo desarmado y ponerle un pistola en la mano para evitar a los de Asuntos Internos. Realizar este tipo de acciones, no lo vamos a negar, es lo más divertido y destacable del juego, pero abusar de ellas subirá tu nivel de «corrupción» hasta el máximo, dando la misión por fallida, así que lo mejor es mantener el equilibrio entre profesionalidad y canalleo, al estilo del protagonista de la serie de TV.



la alternativa

PlayStation 2 TRUE CRIME NEW YORK CITY

TRUE CRIME: NYC Si quieres encarnar a un poli «chungo», no te pierdas esta aventura, muy superior a The Shield.

evaluación

The Shield presenta un montón de carencias (gráficos, control), pero no se merece cómo lo están «despellejando» en webs de EE.UU. Desde luego, hay infinidad de juegos mejores en PS2, pero pocos tan deliciosamente inmorales como éste. Si asumes sus limitaciones, te divertirás.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,0	7,2	6,7	7,0	6,8

Gráficos: Algo toscos para los cánones actuales, pero no llegan a ser irritantes.

Jugabilidad: El control en el disparo en primera persona es algo deficiente.

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER 2

PS3

EL MÁS REALISTA SHOOTER TÁCTICO

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
La mejor entrega de la saga en su versión más completa y jugable. Su engine 3D está aún por depurar, pero apunta maneras.

A LA VENTA EN AGOS.

Cuando el *hardware* de **PlayStation 3** aún estaba en desarrollo, hace algo más de un año, *Advanced Warfighter* se estrenaba en la consola de la competencia. **UbiSoft** se ponía a la vanguardia con títulos como el nuevo *Ghost Recon* y *Splinter Cell Double Agent*, y nosotros estábamos locos por ver de qué eran capaces con el *hardware* de **PS3**. La segunda entrega de *Advanced Warfighter*, primera para la nueva generación de **Sony**, llegará a finales de agosto, y os aseguramos que aprovechará al máximo las posibilidades de **PS3**. ***G.R. Advanced Warfighter 2*** es un *shooter* en tercera persona que pondrá a prueba tus dotes de líder y tu capacidad estratégica. Su jugabilidad, cuyo planteamiento inicial es de lo más simple, te llevará a dirigir un equipo *Ghost* formado por cuatro miembros y a hacer uso de todo tipo de armamento y técnicas para sobrevivir en un entorno hostil.

A las órdenes del jefe Ghost

En *GRAW2*, manejar a tu equipo y aliados (*drones* voladores, helicópteros, etc.) será igual de sencillo que en la anterior edición, pero las posibilidades han aumentado considerablemente. Ya desde el Tutorial, el jugador aprenderá a mover a su equipo con soltura, a hacerle retroceder o atacar de forma salvaje, a poner una perspectiva desde los ojos de cualquier compañero e incluso a completar zonas enteras de una misión sin efectuar ni un solo disparo, únicamente dando órdenes al equipo *Ghost*.

Como hemos mencionado, **UbiSoft** hará uso de las posibilidades de **PlayStation 3**, tanto gráficas como jugables (*Sixaxis*). Por un lado, ***Advanced Warfighter 2*** mostrará unos gráficos muy realistas, en los que verás espectaculares efectos, como el de las explosiones y el humo (aún no hemos visto nada parecido en ningún otro título); y permitirá el uso de los sensores de movimiento del *pad* de **PS3** para mover algunos vehículos, así como, por ejemplo, para rodar por el suelo de forma intuitiva.

COMPAÑÍA **UBI SOFT** | DESARROLLADOR **RED STORM ENT.** | DISTRIBUIDOR **UBI SOFT** | GÉNERO **SHOOTER TÁCTICO** | JUGADORES **X 16** | www.ghostrecon.com

ALIADOS.

Durante cada una de las misiones, la ayuda de los aliados resultará esencial. Como novedad en esta entrega, podrás ponerte en la piel de tus compañeros y comprobar su perspectiva para actuar en consecuencia.



En algunas misiones tendrás que destruir a los enemigos desde el helicóptero.







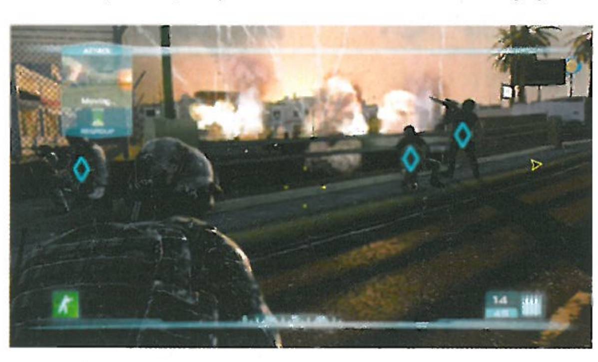
¿Realidad o ficción? Los efectos gráficos que acompañan a cada una de las explosiones del juego. Es lo más realista que hemos visto en un juego de PS3.



Ataque aéreo. En determinados momentos del juego, podrás ordenar a un aliado atacar desde el aire un objetivo en tierra. Será indispensable para acabar con carros blindados y otros enemigos «grandes».



Display. El visor de los Ghost mostrará aliados, enemigos y objetivos con diferentes iconos; en teoría, será posible en la vida real en un futuro no muy lejano...





Como Ghost, tendrás acceso a todo tipo de armamento real.

claves

1 Podrás utilizar el Sixaxis para rodar por el suelo y para dirigir algunos de tus aliados como los drones.



2 Por primera vez en la saga, tendrás la opción de poner la cámara en los ojos de cualquiera de tus compañeros mientras les das todo tipo de órdenes (atacar, esperar, seguirte, etc.).



VERSIÓN BETA

PS3

TRANSFORMERS

DOBLE RETO ROBÓTICO EN UN JUEGO DE CINE

PRIMERA IMPRESIÓN



BEN REILLY

Acción pura y dura con un planteamiento espectacular y un nivel técnico muy llamativo.



Los verdaderos héroes de los años 80 tienen, por fin, su justa recompensa con la película más espectacular del verano, a manos del único director capaz de ofrecer las mil explosiones por segundo que requiere semejante adaptación: Michael Bay. Y ***Transformers: The Game***, no le va a la zaga, puesto que ya se perfila como uno de los títulos para consola más divertidos de la próxima temporada. Se podría incluso pensar que el propio Bay ha sido el responsable secreto de esta gran adaptación, ya que en él impera el desprecio por el mobiliario urbano: los coches vuelan por los aires, los edificios se derrumban quejumbrosos y los peatones huyen tirándose de los pelos; sencillamente espectacular. *Autobots* y *Decepticons* libran el combate final, y han escogido nuestras ciudades como campo de batalla.

Mucho más que una película

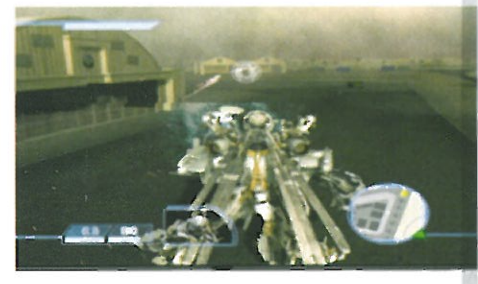
La primera sorpresa de ***Transformers*** tiene lugar nada más comenzar a jugar. Si lo deseas, puedes seguir la película, punto por punto, ayudando a *Bumblebee, Optimus Prime* y otros Transformers a salvar la Tierra. Pero el juego también te permite elegir a los *Decepticons* en una aventura alternativa, con un objetivo a la altura de estos malotes: la conquista del planeta. La primera fase *Decepticon* tiene lugar con el asalto de la base militar a manos de *Blackout*. A partir de ahí comienza el caos, con peleas sucias y épicas en las que se combina el armamento pesado de cada androide con unos guantazos que harán temblar tu pantalla del televisor. ***Transformers: The Game*** es espectacular gracias a una fabulosa cámara que ofrece los planos más gloriosos, por lo que los combates son incluso mejores que las cinemáticas. El control es fluido y los robots son capaces de arrojar coches o farolas, trepar por edificios y, cómo no, transformarse. Si estos autómatas son máquinas de destrucción en estado normal, basta un *click* de Triángulo para que se conviertan en vehículos de primer orden, por medio de una elaborada animación. Y no será un simple adorno, pues al transformarte en coche no solo mantendrás la potencia de fuego, sino que será preciso aprovechar la velocidad para cumplir los objetivos de cada misión. Para que luego digan que la nostalgia es mala...

COMPAÑÍA **ACTIVISION** | DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES** | DISTRIBUIDOR **ACTIVISION** | GÉNERO **ACCIÓN 3ª PERSONA** | JUGADORES | www.activision.es/

DOS BANDOS, UNA PELÍCULA. Transformers: The Game te permite elegir bando entre Autobots o Decepticons. Con cualquiera de ellos revivirás la película, como el rescate de Sam, pieza clave en la guerra Transformer, o bien el asalto de Blackout a la base militar.











Los Transformers arrasan con todo en el juego del verano

En vehículo. Al transformarte en vehículo tendrás un contundente arsenal para dar caza y machacar a tus enemigos.

La aventura se desarrolla en distintos lugares del planeta Tierra.

claves

1 Autobots y Decepticons llevan su guerra desde Cybertron hasta la Tierra. Ahora puedes salvar el planeta o bien destruirlo uniéndote a Megatron y sus secuaces.

2 La acción es trepidante, cada Transformer tiene dos armas de fuego, combos y pueden golpear con objetos. Como vehículos alcanzan velocidades de vértigo gracias al botón de Turbo.

VERSIÓN BETA

MANHUNT 2

PS2 PSP

EL REGRESO DEL TÍTULO MÁS BRUTAL JAMÁS LANZADO PARA PS2

PRIMERA IMPRESIÓN



TONES
Nuestras sospechas parecen confirmarse: más acción, menos sigilo y más realismo para esta secuela.



Como ya adelantamos en nuestro reportaje, ***Manhunt 2*** (la continuación del polémico y ultraviolento título de **Rockstar** que puso patas abajo el panorama de la industria hace unos pocos años) es una secuela más nominal que otra cosa.

Manhunt 2, al que hemos jugado en las oficinas de **Rockstar London**, arranca de cero con un nuevo planteamiento que, sin embargo, mantiene intactas dos características que hicieron grande al primer título: el preciso y peliagudo empleo del sigilo como una mecánica para crear suspense; y el empleo de una desbordante y grotesca violencia. En este caso, ambas se dan la mano gracias a un argumento del que aún conocemos pocos detalles: Danny Lamb trabajó hace años en un experimento militar relacionado con manipulaciones de la percepción. Poco después fue encerrado en un manicomio, del que sale seis años después, sufriendo terribles *flashes* de memoria y decidido a vengarse de quienes le dejaron el cerebro hecho un flan.

Y algo de pirotecnia

El nivel al que hemos podido jugar es el de un *flashback* en el que hemos controlado a un joven Leo Kasper, otro de los protagonistas, en una persecución. Ambientado en una base militar, en este nivel descubrirás nuevas formas de juego que distancian definitivamente a ***Manhunt 2*** de su precedente.

Para empezar, no hay que esperar hasta el tramo final del juego (como ocurría en la primera entrega) para que aparezcan las armas de fuego. Así, una vez que las tienes en tu poder, puedes optar por hacer los ajusticiamientos con las armas de fuego o directamente iniciar una masacre a pecho descubierto, incluso pasando a un modo en primera persona. El título permite cualquier opción de ataque, aunque obviamente parece más divertido y satisfactorio cuando se escoge el sigilo sádico.

Otra novedad es la de usar el entorno como arma. Hemos presenciado, entre otras cosas, cómo Leo lanzaba a un desprevenido militar al interior de una máquina trituradora, con la espectacular carnicería que eso conlleva. Parece que, de nuevo, la polémica está asegurada. Y en Rockstar, encantados de la vida.

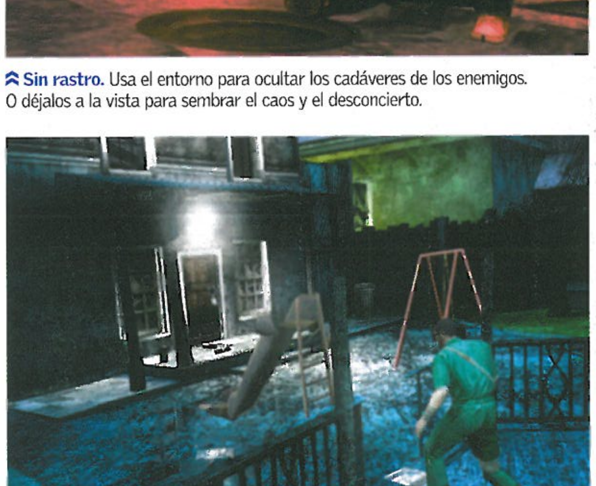
COMPAÑÍA **ROCKSTAR** | DESARROLLADOR **ROCKSTAR LONDON / TORONTO** | DISTRIBUIDOR **TAKE 2** | GÉNERO **ACCIÓN Y SIGILO** | JUGADORES | www.rockstargames.com/manhunt2



Sin rastro. Usa el entorno para ocultar los cadáveres de los enemigos. O déjalos a la vista para sembrar el caos y el desconcierto.



VIGILANCIA
Adiós a las cámaras de vigilancia, o no.



De todo un poco. La variedad de escenarios es notable. Nosotros ya hemos visto una base militar, unas alcantarillas, un manicomio y un motel.







La facilidad de Danny para superar los obstáculos del terreno le colocarán en posición ventajosa.

OTROS TIEMPOS. Nos comentan en Rockstar que los niveles de flashback protagonizados por Leo Kasper estarán más orientados a la acción. En uno de ellos pudimos resolver un puzzle muy elemental que suponemos será uno de tantos que puntuarán el juego para dar un descanso a la frenética acción.





claves

1 Se multiplican las armas para las ejecuciones. Nuestra favorita, la silenciosa bolsa de plástico.



2 De nuevo, jugar con las zonas de penumbra será imprescindible. Disparar o reventar una bombilla proporcionará seguridad y unos momentos de respiro.



VERSIÓN BETA

No solo podrás controlar a Shrek, si no también a Fiona, Gato con Botas, Bella Durmiente...

SHREK TERCERO

PS2 PSP

ÉRASE UNA VEZ UN PRÍNCIPE OGRO INTENTANDO REINAR EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA

Monótono desarrollo, pero quizá a los más peques no les importe con tal de ver a sus personajes favoritos.

Intención le ponen, pero ninguno de los juegos aparecidos hasta la fecha basados en el popular ogro de **Dreamworks** tienen el carisma ni la gracia de las películas. Quizá, el único juego de la franquicia que se salve por los pelos fue el primero aparecido en exclusiva para Xbox (2001), pues estaba estructurado en forma de cuentos y cada uno retaba al jugador a superar hilarantes pruebas, como dirigir un rebaño hasta su establo en un periodo limitado, hasta el amanecer, pudiendo controlar el tiempo a tu antojo retrasando el reloj de la torre del pueblo. Y el título que nos ocupa no es que sea muy sobresaliente en su jugabilidad, pero al menos aparecen todos los personajes del filme, su *look* es fiel al original y sigue el hilo argumental.

De puñetazos vive el ogro

Shrek Tercero toma ciertas ideas de *Shrek 2*, en cuanto que puedes controlar a Asno, Fiona, Príncipe Azul, Gato con Botas, Bella Durmiente..., y el desarrollo de *Shrek Superslam*, ya que nivel tras nivel tendrás que acabar con cientos de enemigos a base de machacar los botones del mando. Cada uno, como es lógico, posee sus propios ataques característicos: el burro, la coz; el ogro, los puñetazos, etc., y acumulando «polvo de hada» podrás realizar golpes especiales a cámara lenta.

Las versiones de **PS2** y **PSP** son exactamente iguales en cuanto a que la aventura es la misma, pero la de 128 *bits* incluye además cinco minijuegos (para uno y dos jugadores) y unas pantallas de carga interminables (esperemos que en la versión final este problemilla haya sido solucionado).

Un total de 29 niveles en los que se va desvelando la historia de la película, en ellos además deberás encontrar ciertos *items* que desbloquean los extras y recopilar monedas de oro para comprar nuevos trapitos a los personajes (una armadura, un casco medieval...).

22 DE JUNIO A LA VENTA

COMPAÑÍA **ACTIVISION** | DESARROLLADOR **AMAZE ENTERTAINMENT** | DISTRIBUIDOR **ACTIVISION** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES | www.activision.com

claves

1 El título, tanto el de PSP como el de PlayStation 2, incluye opciones multiplayer para dos jugadores. Asimismo, los minijuegos también podrán ser disfrutados en compañía de un amigo.



2 A lo largo de los 29 niveles deberás ir recogiendo monedas de oro para luego ir a la tienda y comprar nuevos trajes a los personajes, como este casco y espada de Shrek.











En PSP. La aventura de esta versión es la misma que la de PS2, incluso ofrece opciones multijugador, pero no han añadido los divertidos minijuegos de ésta: Salto de Catacumbas, Barcos a la Vista, Galería de tiros, Pastor de Ranas...

VERSIÓN BETA

El rap de Prince Fleaswallow te enseñará a vender baratijas en el mercadillo.

Aprende a conducir. Basta con rapear para sacarte el carné en el mundo de Parappa... Ojalá fuera así de fácil en la vida real.

En algunos niveles todos los personajes tendrán un pequeño papel.

PARAPPA THE RAPPER

EL PADRE DE TODOS LOS BEATMANIA, GUITAR HERO Y SIMILAR REGRESA EN FORMATO PORTÁTIL



PSP

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **EPICS/NANAON-SHA**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **MUSICAL**
JUGADORES

es.playstation.com

La joya que **Sony**, **NanaOn Sha** y Rodney Alan Greenblat crearon para la primera **PlayStation** vuelve a través de una versión portátil, para recordarnos quién fue el primero en hacernos imitar sus movimientos al ritmo de la música (después de *Parappa*, **Konami** invadió el género musical con la serie **Bemani**). Por si no llegaste nunca a conocer el juego original, podríamos definirlo como un *Simon* musical en el que un personaje «maestro» enseña una rutina de botones que el jugador tendrá que repetir a continuación teniendo muy en cuenta el ritmo. Así, esta nueva entrega de la saga protagonizada por el perro rapero bidimensional (aunque viva en un mundo 3D) no es ni más ni menos que un *remake*, con alguna que otra mejora, de la primera entrega de *Parappa The Rapper*.

Remake sin muchas florituras

El hecho de no haber cambiado ni un solo ápice de los gráficos o de la banda sonora del juego original ha conseguido que se mantenga la gracia de *Parappa The Rapper*. De este modo, a este *remake* de la portátil de **Sony** no le falta nada, aunque no ofrezca novedades muy significativas. La inclusión más notoria es una nueva opción que permitirá descargar inéditas versiones de cada uno de los temas del título, directamente a través del navegador de **PSP**. Aunque, en este sentido, el desarrollo de los niveles no cambiará, sí lo hará el sonido de los temas del juego.

Si eres fan de *Guitar Hero* y no has visto nunca *Parappa The Rapper*, no puedes perder la oportunidad de disfrutar con el primer simulador musical de la historia de **PlayStation**.

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Tan divertido y original como la primera vez que lo jugamos en PSone. Pero se echa en falta algo más de dificultad.



claves

1 En este remake de la primera entrega de la saga podrás jugar con un amigo a través de Wi-Fi; eso sí, en modo ad hoc y no en infraestructura.



2 El juego te permitirá conectarte a Internet, directamente desde el menú de opciones, para descargar cuatro diferentes versiones de cada una de las canciones del juego.



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

LA PRIMERA MISIÓN EN SOLITARIO DE MITCHELL

PSP

COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **HIGH VOLTAGE**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES
www.ghostrecon.com



Completa el Tutorial para conocer todas las posibilidades de los Ghost.


La IA de los enemigos les permitirá ocultarse eficientemente y atacar en grupos.




Auto-aim. Si pulsas una sola vez el botón L entrarás en un útil sistema de búsqueda automática de objetivos.



SOLO ANTE EL PELIGRO. A diferencia de la versión para PlayStation 3 del juego de UbiSoft, en PSP no tendrás que controlar a todo el equipo Ghost, únicamente a Scott Mitchell. Eso sí, en algunos niveles tendrás que escoltar o curar a tus compañeros.

En un principio parecía imposible que un título de las dimensiones y características de *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* pudiera llegar a convertirse en algo jugable para **PSP**, pero **UbiSoft** y **High Voltage** han conseguido convencernos ya desde la primera versión *beta*. La entrega para **PSP** se queda con la esencia de su hermana mayor y deja para **PS3** las mayores complicaciones. Es decir, está muy en la línea de *Syphon Filter* o *SOCOM*, donde tu misión consistirá en cumplir las órdenes que te van encomendando por radio, poniendo especial énfasis en la puntería y, sobre todo, en el factor sorpresa.

El realista desarrollo de *GRAW 2* obligará al jugador a detectar la presencia de enemigos a la mayor distancia posible y, con algo de puntería, acabar con ellos antes de ser visto. Una buena ráfaga puede dejarte al filo de la muerte... y un único y certero disparo en la cabeza podría arruinar completamente la misión. Aunque su desarrollo se ha simplificado con respecto al juego original, con la desaparición del sistema de juego en equipo y la gestión del mismo, *GRAW 2* en **PSP** no es un simple mata-mata al estilo *Quake III: Arena*. En la piel de Scott Mitchell tendrás que escoltar soldados y vehículos, detonar construcciones y medios de transporte enemigos, preparar emboscadas...

El título de **UbiSoft** hace gala de un potente *engine* 3D, del que esperamos se reduzca la «niebla» (único fallo notable) de aquí a su lanzamiento, y de novedades jugables como su original modo multijugador cooperativo a través de *Wi-Fi*, en el que podrás acceder a cualquier nivel junto a un amigo.

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Sorprendentemente, la versión de PSP conserva la esencia jugable del original aparecido en 128 bits.



claves

1 El mapa táctico te mostrará los objetivos y la mejor forma de llegar a ellos, y te permitirá sincronizar ataques a larga distancia a través de tus diferentes aliados.



2 Una de los modos más interesantes de GRAW2 es el multijuador cooperativo a través de Wi-Fi. Aún está por confirmar si será en ad hoc o en infraestructura.



VERSIÓN BETA

Cada uno de los botones frontales libera uno de los ataques del personaje.

SILVERFALL

UNA NUEVA ODISEA DE ESPADA Y BRUJERÍA DA EL SALTO DEL PC A LA PORTÁTIL DE SONY

PSP

COMPAÑÍA **MONTECRISTO GAMES**
DESARROLLADOR **MONTECRISTO GAMES**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES
www.montecristogames.com

Desarrollado por el desconocido grupo de programación **Montecristo Games** (al menos en lo que respecta al mundo de las consolas), *Silverfall* fue un intento, cuando apareció en PC hace algunos meses, de revolucionar el género de los *RPG* de acción. Aunque no lo consiguió del todo, sí que gozó de cierta popularidad. Ahora, sus creadores han decidido, como en su día pasó con *Dungeon Siege*, realizar una adaptación para **PSP** que lógicamente difiere bastante del original.

El mundo de ***Silverfall*** sigue a pies juntillas los dictámenes de este tipo de juegos, pues espada y brujería se dan la mano en un entorno pseudo-medieval. Sin embargo, introduce la novedad de presentar un conflicto entre naturaleza y tecnología. Y el jugador formará parte en esta batalla tomando posición por uno de los bandos, lo que determinará muchas de sus habilidades.

Antes de zambullirte en la aventura deberás crear a tu héroe eligiendo entre cuatro razas distintas, también de lo más típicas (humanos, elfos, etc.). Cada una de ellas, en versión masculina y femenina, cuenta con alguna ventaja sobre el resto. Tras determinar su apariencia física mediante algunos modelos pre-establecidos, dará comienzo un Tutorial donde te explicarán los controles. Cada uno de los cuatro botones frontales sirven para realizar un ataque (mágico o con las armas equipadas). A partir de aquí, irás acabando con hordas de enemigos de todo tipo mientras cumples misiones encomendadas por los NPC y mejoras a tu personaje con la experiencia conseguida, aspecto que ha sido muy trabajado por los programadores para ofrecer grandes dosis de libertad. Además, el juego cuenta con funciones multijugador muy interesantes.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Presenta interesantes propuestas, pero también cuenta con fallos importantes que deben ser pulidos.



claves

1 El Silverfall original apareció hace algunos meses para PC. Su desarrollo era bastante más complejo que el de PSP y su estilo visual se acercaba mucho más al cartoon.



2 Al comienzo de la aventura, el jugador tendrá que tomar una serie de decisiones que determinarán la forma en la que evolucionará, como elegir entre las disciplinas de la naturaleza y la tecnología.





Y TAMBIÉN. Adaptaciones de películas nunca vienen solas. Así que de Los Cuatro Fantásticos y de Silver Surfer también tendrás versión para PS2. ¿Diferencias? Prácticamente, ninguna.









Vuela, vuela. El juego presenta algunos niveles de vuelo descongestionantes, con Johnny como perseguidor y Silver Surfer, normalmente, como perseguido.



Sigue la línea argumental de la película, con el Surfista como objeto de deseo.

Dejádmelo a mí. Con la cruceta puedes cambiar rápidamente de personaje. Si uno cae, en unos minutos se recuperará.

LOS CUATRO FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

LA PRIMERA FAMILIA DE SUPERHÉROES MARVELITA SE ENFRENTA AL SURFISTA INTERGALÁCTICO

PS3

COMPAÑÍA **2K GAMES**
DESARROLLADOR **VISUAL CONCEPTS**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
GÉNERO **ACCIÓN**
JUGADORES



www.2kgames.com/riseofthesilversurfer/

La pregunta que seguro te ronda en la cabeza es: si sale *Silver Surfer*, ¿veré también a Galactus? Pues, lo siento, aquí no encontrarás la respuesta. Lo que sí puedo adelantar es lo que vas a ver en este segundo videojuego de la familia Richards. En su versión fílmica, claro.

¡Es la hora de las tortas! Y nunca mejor dicho, porque Los 4F y *Silver Surfer* es, principalmente, un *brawler* de los de toda la vida, remozado con gráficos de nueva generación: avanzar por habitaciones atizando a todo bicho viviente e ir sorteando los mecanismos que dan acceso a las siguientes. Así hasta el jefe final, y alguno que otro intermedio, por supuesto.

Como es lógico, no se trata solo de arrear guantazos. Cada uno de los cuatro personajes tiene una serie de superpoderes con los que aderezar la acción. Los de La Cosa tienen que ver con la fuerza bruta (temblores sísmicos producidos con los puños, cargas cual tren de mercancías imparable...), la Antorcha Humana coquetea con el fuego (bolas flamígeras, escudos de fuego y vuelo), Mr. Fantástico atiza golpes a distancia y realiza acrobacias plásticas, y la bella Sue se encarga de los campos de fuerza, la invisibilidad y la *telekinesis*.

Mediante un ligero componente *RPG* se pueden ir mejorando las habilidades de cada uno y, lo más interesante, pueden combinarse los poderes para realizar peripecias sobrehumanas altamente destructivas, que cobran realmente sentido en partidas multiplayer. Asimismo, jugando en solitario, puedes elegir en cualquier momento a qué miembro del grupo usar y con quién combinar sus fuegos de artificio.

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY
Un brawler con ligeros toques RPG enfocado al multijugador cooperativo, que aún tiene que ganarnos.

A LA VENTA **27** DE JULIO

claves

1 Usa el arsenal de tortas y superpoderes para enfrentarte a enemigos clásicos del grupo, como el Superskrull.



2 Mediante un botón, en solitario, o a voces, con amigos, pueden combinarse superpoderes para hacer, por ejemplo, burbujas de energía cargadas de fuego. El juego recompensa el trabajo en equipo.









SUGERENCIAS DEL
chef

HEROÍNAS PIXELADAS EN PS2



LA CIBER-DIVA TOMB RAIDER ANNIVERSARY
(EIDOS)
Es uno de los personajes que más ha trascendido el entorno digital. Con la edición Anniversary revivirás su primera aventura.



UNA TIPA DURA DEATH BY DEGREES
(NAMCO BANDAI)
Nina Williams consagró su carrera como luchadora de Tekken, pero en este título se confirmó como una heroína de tomo y lomo por méritos propios.



LA CHICA DULCE FINAL FANTASY X-2
(SQUARE ENIX)
Maneja con la misma soltura una pistola y un micrófono. Esta secuela de la décima parte de Final Fantasy (si aún no la has jugado) te enamorará.



1 GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Se ha hecho de rogar, pero por fin Kratos ha vuelto. Y lo hace en un juego que explota la PS2 al 110%. Sony C.E. 59,99€. +18 años
JUGADO ☐




2 FINAL FANTASY XII
EVALUACIÓN 9,7
El regreso de una saga con la misma magia que le ha caracterizado en cada una de sus entregas. Square Enix. 59,95€. +16 años
JUGADO ☐




3 PRO EVOLUTION SOCCER 6
EVALUACIÓN 9,5
Desde su lanzamiento no ha parado de levantar pasiones. Konami. 59,95€. +3 años
JUGADO ☐




4 TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
Fastuoso remake del primer capítulo de la franquicia Tomb Raider, con gráficos mejorados. Eidos. 49,95€. +16 años
JUGADO ☐




5 SINGSTAR POP HITS 40 P.
EVALUACIÓN 8,9
Pon al día tu repertorio con los número uno más recientes de los 40 Principales. Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros). +12 años
JUGADO ☐



6 OKAMI
EVALUACIÓN 9,3
Una aventura que tiene un equilibrio armonioso entre su innovador apartado técnico y la diversión. Capcom. 44,95€. +12 años
JUGADO ☐



7 NEED FOR SPEED CARBONO
EVALUACIÓN 9,5
Los reyes del Tuning continúan haciendo de las suyas en PlayStation 2. EA Games. 59,95€. +12 años
JUGADO ☐



8 KINGDOM HEARTS II
EVALUACIÓN 9,4
El encanto de Square Enix se funde con los personajes de Disney en un RPG de dimensiones colosales. Square Enix. 59,95€. +12 años
JUGADO ☐



9 HARRY POTTER: L.O.D.F.
EVALUACIÓN 8,8
Nuevo libro, nueva película y nueva aventura digital para sus seguidores más fieles. EA GAMES. 49,95€. +7 años
JUGADO ☐



10 FIFA 07
EVALUACIÓN 9,4
El más completo de toda la franquicia, con todos los clubes, jugadores y estadios oficiales. EA Sports. 44,90 €. +3 años
JUGADO ☐

EL MEJOR DE...










- **aventura acción**: GOD OF WAR II — SONY C.E. 59,95€. +18
- **conducción**: NEED FOR SPEED CARBONO — EA GAMES 59,95€. +12
- **lucha**: TEKKEN 5 — SONY C.E./NAMCO 19,95€. +12
- **RPG**: FINAL FANTASY XII — SQUARE ENIX 59,95€. +16
- **shooter**: SOCOM US N.S.: COMB. ASSAULT — SONY C.E. 59,95€. +16
- **deportes**: PES 6 — KONAMI 59,95€. +3
- **party games**: SINGSTAR POP HITS — SONY C.E. 59,95/29,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS










- ODIN SPHERE — The Elf
- GOD OF WAR II — Nemesis
- TOMB RAIDER ANNIVERSARY — R. Dreamer
- KING OF FIGHTERS XI — Doc
- SINGSTAR POP HITS 40 PRINCIPALES — Anna
- GOD HAND — John Tones
- SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD — Last Monkey
- EVERYBODY'S TENNIS — De Lúcar

los más vendidos

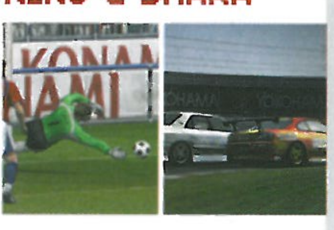
1. **GOD OF WAR II (ED. ESPECIAL)** (SONY C.E.)
2. **PES 6** (KONAMI)
3. **GOD OF WAR II** (SONY C.E.)
4. **SPIDER-MAN 3** (ACTIVISION)
5. **PES 6** (PLATINUM-KONAMI)
6. **WWE SMACKDOWN! VS RAW 207** (THQ)
7. **EL CÓDIGO DA VINCI** (TAKE 2)
8. **GOD OF WAR** (PLATINUM-SONY C.E.)
9. **FORMULA ONE 06** (SONY C.E.)
10. **NBA LIVE 06** - (PRECIO PLATINUM-EA SPORTS)



DEL 1 AL 31 DE MAYO



A QUÉ JUEGAN...
KIKO & SHARA



PES6 / GRAN TURISMO 4

¿Te acuerdas de Los Caños y aquella canción de David de María: «Niña piensa en ti»? Pues Kiko era uno de los integrantes de aquel grupo y ahora forma dúo con su hermana. Él prefiere el fútbol de PES 6 y ella descansa en la gira con Gran Turismo 4.



LOS TRES JUEGOS DE PS2 MÁS BESTIAS PARA JOHN TONES...



THE SUFFERING. Ambientación ultrasórdida y monstruos diseñados por Stan Winston para un título de moral muy difusa. MIDWAY. **Descatalogado.** +18 años



GOD OF WAR. Kratos es tan brutalmente violento que únicamente enemigos del tamaño de dioses pueden plantarle cara. SONY C.E. (PLATINUM) 19,95€. +18 años



MANHUNT. Quizá el juego más violento y enfermo de PS2. Un catálogo de ejecuciones en formato vídeo solo para estómagos de amianto. ROCKSTAR. **Descatalogado.** +12 años





DISPARA CON TU SIXAXIS



DEL MÁS ALLÁ
THE DARKNESS
(2K GAMES)
Un shooter basado en una serie de cómic, que te pone en la piel de Jackie Estacado, un joven de 21 años con poderes sobrenaturales y hábil con armas de fuego.



UNA QUIMERA
RESISTANCE: FALL OF MAN
(SONY C.E.)
Es difícil abstraerse del embrujo de su original argumento y no dejarse atrapar por las redes de su solvente sistema de juego.



ESTILO CLÁSICO
CALL OF DUTY 3
(ACTIVISION)
Si buscas acción de la de siempre, Call Of Duty 3 te conducirá al meollo de la Segunda Guerra Mundial con un espectacular apartado gráfico.



1 =
THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION
EVALUACIÓN 9,4
Un RPG genial e imprescindible, que te garantizará meses y meses de exploración. Ubi Soft. 69,99€. +16 años JUGADO ☐




2 =
RESISTANCE: FALL OF MAN
EVALUACIÓN 9,3
Un shooter de acción con un argumento de historia-ficción para cautivar seguidores. Sony C.E. 59,99€. +18 años JUGADO ☐




3 =
VIRTUA FIGHTER 5
EVALUACIÓN 9,3
Desde su aparición en recreativa la evolución de la saga ha sido constante. Sega. 69,95€. +16 años JUGADO ☐




4 N
NINJA GAIDEN SIGMA
EVALUACIÓN 9,3
Ryu Hayabusa debuta en PlayStation 3 con una aventura que no te va a dejar indiferente. Afila tu espada. Proein 69,95€. +18 años JUGADO ☐



5 ↓
MOTORSTORM
EVALUACIÓN 9,1
Todo un espectáculo de gráficos soberbios, carreras vertiginosas y vehículos a prueba de barro. Sony C.E. 59,99€. +12 años JUGADO ☐

6 ↓
VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,0
Jugabilidad sin paliativos emulando a Nadal, Federer y los mejores tenistas del mundo. Sega. 69,95€. +3 años JUGADO ☐

7 ↓
TC'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
EVALUACIÓN 8,5
Sam Fisher debuta en PS3 con su habitual despliegue de infiltración y detalle gráfico. UbiSoft. 69,99€. +18 años JUGADO ☐

8 ↓
NBA 2K7
EVALUACIÓN 9,1
2K Games se supera con uno de los mejores simuladores de básquet jamás vistos en consola. 2K Games. 69,95€. +3 años JUGADO ☐




9 ↓
F1 CHAMPIONSHIP EDITION
EVALUACIÓN 8,8
Enésima encarnación de la franquicia de Sony, con pilotos y bólidos de la temporada 2006. Sony C.E. 59,99€. +3 años JUGADO ☐

10 ↓
RIDGE RACER 7
EVALUACIÓN 8,5
No podía ser de otra forma: un Ridge Racer acompaña al lanzamiento de una nueva PlayStation. Para amantes de la conducción arcade. Namco. 69,95€. +3 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** (UBISOFT)
2. **VIRTUA TENNIS 3** (SEGA)
3. **RESISTANCE: FALL OF MAN** (SONY C.E.)
4. **MOTORSTORM** (SONY C.E.)
5. **NBA 2K7** (2K GAMES)
6. **SPIDER-MAN 3** (ACTIVISION)
7. **VIRTUA FIGHTER 5** (SEGA)
8. **FORMULA 1: CAMPIONSHIP EDITION** (SONY C.E.)
9. **F.E.A.R.** (VIVENDI GAMES)
10. **CALL OF DUTY 3** (ACTIVISION)




DEL 1 AL 31 DE MAYO

EL MEJOR DE...











- **aventura acción** — NINJA GAIDEN: SIGMA, PROEIN, 69,95€. +18
- **conducción** — MOTORSTORM, SONY C.E., 59,99€. +12
- **lucha** — VIRTUA FIGHTER 5, SEGA, 69,95€. +16
- **RPG** — THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION, UBISOFT, 69,95€. +16
- **shooter** — RESISTANCE: FALL OF MAN, SONY C.E., 59,99€. +18
- **deportes** — VIRTUA TENNIS 3, SEGA, 69,95€. +3
- **on-line** — RIDGE RACER 7, SONY C.E.-NAMCO, 59,99€. +3

NUESTROS FAVORITOS

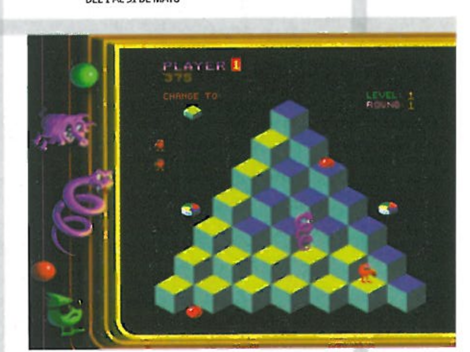









- RAILFAN — The Elf
- RIDGE RACER 7 — Nemesis
- THE DARKNESS — R. Dreamer
- G.R.A.W. 2 — Doc
- EL PADRINO: DON CORLEONE — De Lúcar
- THE DARKNESS — John Tones
- MOTORSTORM — Last Monkey
- PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO — Anna





DESCARGA DEL MES

Q*BERT

Ya está disponible en PlayStation Store una versión del título de Gottlieb que vio la luz en 1982. El juego consistía en cambiar de color los cubos de una pirámide saltando encima, a medida que se iba incrementando la dificultad con enemigos y otras complicaciones por el estilo.



LOS TRES JUEGOS MÁS ESPERADOS POR EL SIMPAR NEMESIS...



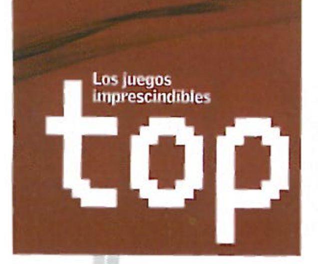
ASSASSIN'S CREED. Si no fuera porque lo he visto «en vivo y en directo» jamás creería que existe un videojuego con semejantes gráficos. **UBISOFT**



HAZE. El nuevo Shooter de Free Radical promete convertirse en el «sleeper» del año. Mejor aún que sus gráficos es su trama, que promete revolucionar los FPS. **UBISOFT**



METAL GEAR SOLID 4. Hace tiempo que no sabemos nada de MGS4 y eso hace sospechar que Kojima prepara algún anuncio bomba antes del E3. **KONAMI**





PSP



UN VIAJE A LOS FELICES 70



UNO DE COCHES
DRIVER 76
(UBISOFT)
Reflections intenta recuperar la magia de la saga en PSone, te divertirás en Nueva York escuchando música de época y con coches como camiones.



UNO DE PELEAS
THE WARRIORS
(ROCKSTAR)
Uno de los títulos preferidos de Nemesis que rememora sus años mozos encandilado por esta película de guerras de bandas setenteras en NY.



UNO DE GUERRA
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS
(KONAMI)
Las peripecias de Snake también se remontan a los dorados 70, en Colombia con Big Boss como prota.



1 VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,3
La revelación deportiva de 2007 para PSP. Sega va a conseguir que te acabe gustando el tenis. Sega. 49,95€. +3 años
JUGADO



2 TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EVALUACIÓN 9,3
La aventura de Lara Croft en versión portátil no tiene nada que envidiar a la de PlayStation 2. Proein. 49,95€. +16 años
JUGADO



3 METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años
JUGADO



4 TEKKEN DARK RESURRECTION
EVALUACIÓN 9,5
El mejor juego de lucha portátil de todos los tiempos. Namco Bandai. 49,95€. +16 años
JUGADO

5 PRO EVOLUTION SOCCER 6
EVALUACIÓN 9,5
Muchos juegos han pasado por tu PSP y sólo uno sigue acompañándote a todas partes. Konami. 49,95€. +3 años
JUGADO

6 VALKYRIE PROFILE LENNETH
EVALUACIÓN 9,1
Este remake del clásico de PSone es el mejor RPG del catálogo de PSP. Una obra maestra a un precio increíble. La única pega: está en inglés. Square-Enix. 39,95€. +12 años
JUGADO

7 DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2
EVALUACIÓN 8,5
Ofrece 2 escenarios y 7 personajes nuevos, más modos de juego y todo lo que te gustó del primero. Atari. 49,95€. +12 años
JUGADO

8 GTA VICE CITY STORIES
EVALUACIÓN 9,0
La gallina de los huevos de oro de RockStar sigue aguantando en la lista como un recién llegado. Rockstar. 54,99€. +18 años
JUGADO

9 BURNOUT DOMINATOR
EVALUACIÓN 9,1
El juego más bestia de coches que te puedas imaginar. Arriesga y ganarás; arrúgate y besarás el asfalto. EA Games. 49,95€. +3 años
JUGADO







10 FIFA 07
EVALUACIÓN 9,1
Divertido, con las mejores ligas del mundo y el control más preciso de su dilatada carrera como franquicia. EA Sports. 49,95€. +3 años
JUGADO

los más vendidos

1. **PES 6** (PLATINUM-KONAMI)
2. **METAL GEAR SOLID PORT. OPS** (KONAMI)
3. **PES 6** (KONAMI)
4. **RATCHET & CLANK E.T.I.** (SONY C.E.)
5. **DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI** (PLATINUM-ATARI)
6. **VIRTUA TENNIS 3** (SEGA)
7. **MOTO GP** (SONY C.E.)
8. **CRASH TAG TEAM RACING** (VIVENDI)
9. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
10. **FIFA STREET 2** (ELECTRONIC ARTS)



DEL 1 AL 31 DE MAYO

EL MEJOR DE...



aventura acción
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
KONAMI
49,95€. +16



conducción
BURNOUT DOMINATOR
EA GAMES
49,95€. +3



lucha
TEKKEN 5: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
49,95€. +16



RPG
VALKYRIE PROFILE: LENNETH
SQUARE ENIX
39,95€. +12



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES
EA GAMES
49,95€. +16



deportes
PES 6
KONAMI
49,95€. +3



puzzle
LUMINES II
BVG
34,90€. +12

NUESTROS FAVORITOS



VALKYRIE PROFILE: LENNETH
The Elf



VIRTUA TENNIS 3
Nemesis



PRO EVOLUTION SOCCER 6
R. Dreamer

PARAPPA THE RAPPER
Doc



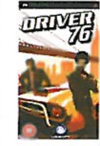
RATCHET & CLANK: E.T.I.
Anna



XYANIDE
John Tones



TOMB RAIDER ANNIVERSARY
Lost Monkey

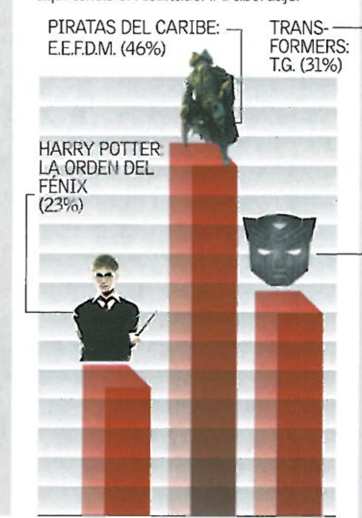


DRIVER 76
De Lúcar

LA ESTADÍSTICA

JUEGOS DE PELÍCULA...

Ante la avalancha de títulos con sus raíces en la gran pantalla hemos preguntado cuáles son los favoritos de la redacción y aquí tenéis el resultado. ¡Al abordaje!





R. DREAMER NO PARA DE JUGAR CON...



PRO EVOLUTION SOCCER 6. La Liga y la Liga Máster están cambiando mis viajes en metro. Konami. 19,95 €. +3 años





VIRTUA TENNIS 3. Hacía mucho tiempo que la mecánica de un juego no conseguía mantenerme pegado a una consola. Sega. 49,95€. +3 años



DRIVER 76 Es uno de los juegos que más ganas tenía de ver para PSP, todavía estoy probándolo. UbiSoft. 49,95€. +18 años

BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón



Francisco García Corbacho nos envía una imagen en la que ha conseguido todo en LocoRoco. ¡Enhorabuena!

Como hacía tiempo que no nos llegaba un dibujo, hemos decidido mostraros éste de Juan José Barba Pérez.



El Récord del mes

El 100% en GH y, sobre todo, la cantidad de fotos enviadas, hacen de Fernando Fernández el ganador del mes.



La era de los videojuegos

ÁLVARO RUIZ AGUANELL
VÍA E-MAIL.

Yo, como buen seguidor de las emociones fuertes, me he comprado una **PS3** en cuanto ha salido y varios juegos como *Splinter Cell: Double Agent* y *Ridge Racer*. Cuando empecé a jugar me quedé flipado con sus gráficos y todas las características de esta nueva consola, pero el juego que más me ha gustado ha sido *Resistance: Fall Of Man*. Lo más fascinante, sin duda, son sus partidas On-line. Yo os recomiendo a todos que os compréis la **PS3**; no os decepcionará, os lo aseguro. Este año los de **Sony C.E.** se lo han currado, bueno como siempre...

Lo que han cambiado las cosas... **Game Boy**, por ejemplo, ahora nos parece una consola mala comparándola con cualquier **PlayStation**; pero en sus tiempos nos quedábamos con la boca abierta cuando jugábamos. Como este desarrollo tecnológico siga así, en el futuro no sé qué nuevas consolas consolas van a fabricar... Esto de los videojuegos es una pasada. Imagino que si hubiera nacido a principios del siglo XX no podría estar disfrutando de estas maravillas tecnológicas. ¡Qué horror!



Oblivion. Una de las novedades más significativas de los últimos tiempos en el género RPG.

Harto de los RPG



A.B.
REUS.

No soy una persona muy aficionada al género *RPG*, pero sé reconocer cuándo un juego de rol es bueno; de la misma manera que sé cuando es malo. Pero, últimamente, ya se están pasando. Todos los juegos de rol que sacan ahora son copias de otro juego que, a su vez, son copia de otro... Llegando al punto en el que ya no existen buenos títulos de rol. Desde *Final Fantasy VII*, todo ha ido de mal en peor. El género ya no innova, siempre es lo mismo; y para una consola de última generación resulta muy anticuado: los combates por turnos al más puro estilo *Pokémon* hace tiempo que quedaron obsoletos, y las combinaciones que hacen ahora de *RPG* y acción son pura basura. Por eso recomendaría a las empresas que saturan el mercado de *RPG* que se dediquen a hacer otros juegos más interesantes; por ejemplo, aventuras gráficas o de acción.

Mucho ha llovido...

ELOY PORRAS JIMÉNEZ
VÍA E-MAIL.

Mucho ha llovido desde el día que recibimos nuestra primera **PlayStation**; aquella consola gris, de estructura corpulenta, la que nos permitía escuchar nuestros CD de música. El futuro ahora nos pone en la palma de nuestra mano la posibilidad de escuchar aquellos maravillosos discos y, además, ver las películas como nunca lo habríamos soñado, gracias al reproductor *Blu-ray* incorporado en **PlayStation 3**. Esta máquina revolucionaria da el comienzo a una nueva era de entretenimiento virtual y social, en la que los usuarios se intercomunicarán a través de una amplia gama de videojuegos. De momento, sigue lloviendo.

«Desde Final Fantasy VII, la cosa ha ido de mal en peor»

Una vida sin videojuegos es aburrida

EDUARDO GALINDO NAVARRO
VÍA E-MAIL.

Todos sabemos que la mayoría de los padres siempre están diciendo que los videojuegos son malos: que si este año no te compras más porque ya te has comprado uno; que si ya tienes uno, dos o tres... Y eso me da mucha rabia, porque a veces se cabrean con nosotros sin haber probado siquiera un videojuego en su vida.

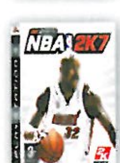
¿Por qué tienen tanta manía a los videojuegos? Quería ahorrar para una **PlayStation 3**, pero no me dan ni un duro... y siempre estoy con los mismos juegos de **PlayStation 2**, ya que no me dejan comprar más.

Una vida sin videojuegos es aburrida y más para los que tienen padres como yo, que son la mayoría. Por ellos el mercado del videojuego no avanza lo que debería y los programadores no consiguen una recompensa digna por su esfuerzo.





¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno!



¡¡REGALAMOS 5 NBA 2K7 DE PLAYSTATION 3!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo Play Station... ¡Los 5 mejores e-mails o cartas ganarán un NBA 2K7 de PlayStation 3!



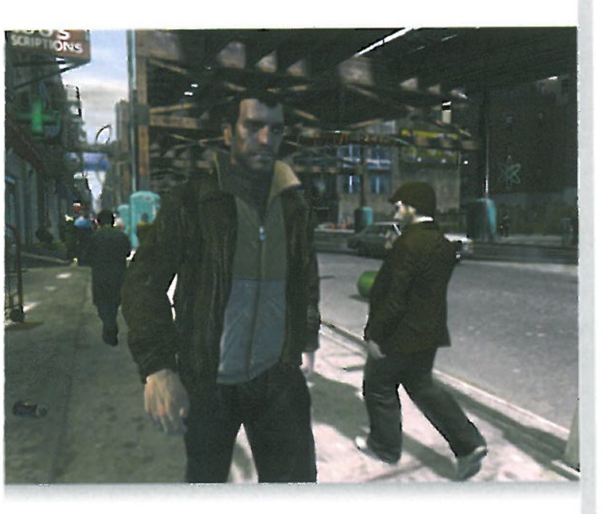
En busca de una mascota para PS3



DANIEL HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ
VÍA E-MAIL.
En primer lugar, quería apoyar a David Santana en la queja de su carta en el Nº74 de esta revista y, en segundo, comentar que también me considero «PlayStationero» de corazón. En mi caso, siempre fui fiel al erizo azul y enemigo del fontanero rojo...

A pesar de que pienses que *GTA* debería estar en una sola consola, te olvidas de la sutil diferencia entre *Sonic* o Mario y el *GTA*; el erizo y el fontanero eran las mascotas de sus respectivas consolas, mientras que el *GTA* no lo es de ninguna. La nostalgia a la que, creo, te refieres es ésa.

Ya no hay consolas con mascota, aunque me gustaría que **PS2** y **PS3** tuvieran una. De **PS2** no estaría mal que fuera *Spyro* o *Crash* ya que son los más parecidos al erizo. A **PlayStation 3**, por su grandeza comentada, considero que sería justo poner a Cloud o algún personaje de la saga de *FF*, puesto que la fama de dicha saga rivaliza con la de la consola.





EL TEMA DEL MES
¿QUÉ PIENSAS DE PLAYSTATION STORE? ¿QUÉ MEJORARÍAS?

Una oportunidad de oro para disfrutar de auténticas joyas de la generación 32 bits

PEDRO JUAN CASTILLO TIMONER. VÍA E-MAIL.
Por un lado, veo bastante mal lo de solo poder acceder a las *demos* o vídeos de los juegos vía *Playstation Store* por el simple hecho de que aún hay mucha gente que no tiene la consola conectada a Internet (como yo), con lo que nos quedamos sin poder probar un juego antes de que salga a la luz por el hecho de no disponer de este servicio... A esto se une que las revistas que daban *demos*, ahora no las dan. Y esto considero que es un error, ya que parece una obligación para el consumidor tener acceso a la tienda On-line si quiere jugar a un título antes de comprárselo.

Por otra parte, creo que es genial lo de poder bajarse juegos de PSone. Esta opción podría ser una oportunidad de oro para que traigan, por fin, infinidad de juegos que nunca llegaron a Europa, y que son páginas de culto dentro del mundo de los juegos.

Solo el pensar que podríamos tener la oportunidad de jugar algún día a títulos como *Chrono Cross* o la mítica saga *Lunar* (entre un buen centenar de joyas intemporales de los 32 *bits*) me dan ganas de ponerme Internet.

Está bien la opción de poder jugar a juegos con los que disfrutamos hace unos años, pero estaría mucho mejor encontrarse títulos que hemos soñado toda una vida.

Se podrían poner de acuerdo con las demos de las diferentes regiones

KHAZAR. VÍA E-MAIL.
Creo que no es solo mi propio punto de vista decir que, ahora mismo, sentimos que nuestra *Store* está abandonada. Cierto es que *Playstation Network* es gratuito; pero, quizá, nos han mal acostumbrado ofreciéndonos desde el principio tantas novedades. ¿Tan complicado es que las regiones que llevan el *Store* se pongan de acuerdo? ¿Qué es eso de que salga la *demo* de *Ninja Gaiden Sigma* en la *Store* americana y la japonesa, y en la europea no? En vez de ponernos los juegos en la *Store* europea, ¡nos hacen ir a la americana o japonesa a por ellos! ¿Qué les cuesta colgarlo en la europea?

Respecto a lo que me gustaría ver próximamente en la tienda On-line... Son las versiones de **PSone** de *Final Fantasy 7, 8* y *9* para poder jugarlas en mi **PS3**. Me perdí esa generación y no he tenido la oportunidad de jugarlos.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 79.
«¿Qué tipo de música te gustaría ver en la entrega de SingStar para PS3? ¿Clásicos? ¿Comercial? ¿De tu grupo favorito?»

TÚ PUNTÚAS.

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación ésta es tu oportunidad.



NEOGEO BATTLE COLISSEUM
ANDRÉS BARRANQUERO
REUS.
Es un juego muy divertido, con muchos personajes, con unos escenarios de alta resolución y con una buena música. Mezcla los mejores personajes de KOF, AOF, Fatal Fury y otros títulos. Es el mejor juego de lucha 2D de la historia.





FINAL FANTASY XII
SILVIA PONSODA SOLBES
VÍA E-MAIL
Ha sido el mejor juego de PS2 que he probado. Gráficos alucinantes, una jugabilidad impresionante y una duracion de infinitas horas. Ni una sola ralentización y, además, los vídeos son lo más bonito del juego junto con la variedad de enemigos, así como el completo sistema de licencias, *gambit*, etc.





VIRTUA TENNIS 3
NICOLÁS ANTOINE
VÍA E-MAIL
Es el mejor juego deportivo hasta el momento. Poder mover a tu tenista y después golpear la pelota con solo mover el mando es todo un lujo para un aficionado al tenis como yo. Además de la gran variedad de efectos y de tenistas de la talla de Federer o Nadal para elegir.

9,9

BUZÓN
Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



Los más aficionados a los clásicos tienen un filón en la consola portátil de Sony. Primero fue Ultimate Ghosts N'Goblins y, en breve, el remake de uno de los míticos Castlevania (sin olvidar que este mes nos visita el remake de Parappa The Rapper).

Novedades sobre Gran Turismo 5

Hola a todos. Felicidades por la revista y su nuevo precio. Ahí van unas preguntitas:

❶ ¿Al final qué pasa con *Bioshock*? ¿Sale para PS3 o no?
❷ ¿Qué *shooter* me recomendáis de los que han salido, o van a salir, en este año?
❸ ¿*GT5* incluirá sistema de daños? ¿Tendrá vista desde el interior del coche (conduciendo)?
❹ ¿Va a salir algún nuevo *Need For Speed* para PS3? Si es así, ¿cuándo?
VICTOR ANTONIO RÍOS, VÍA E-MAIL.

❶ En principio, el título de **2K Games** será exclusivo de PC y Xbox 360, aunque últimamente, con ejemplos como el de *Devil May Cry 4*,, no es muy recomendable fiarse de las supuestas exclusividades.
❷ Buena pregunta, aunque los favoritos son *SOCOM: Confrontation*, *HAZE* y *Medal Of Honor: Modern Warfare*, nosotros todavía tenemos confianza en **Guerrilla** y la esperada segunda parte de *KillZone*.
❸ El creador de la saga, Kazunori Yamauchi, ha confirmado recientemente que el juego incluirá daños en tiempo real en todos los coches, que se podrá elegir entre cuatro perspectivas, incluirá modo On-line para entre 12 y 20 jugadores y que habrá cambios climáticos en medio de las carreras.
❹ Se llamará *Need For Speed ProStreet* y llegará en noviembre al mercado americano.



Haze. El espectacular shooter desarrollado por Free Radical lo tiene todo para triunfar en PS3.

PlayStation 3 con disco duro de 80 GB

Hola me llamo Álvaro y me gustaría que me respondiéseis a las siguientes preguntas:
❶ ¿Son ciertos los rumores que dicen que están creando otra PlayStation 3 pero con más capacidad de disco duro, o es solo un bulo de Internet?
❷ ¿Qué juego de PS3 es el que mejores gráficos tiene?
❸ ¿Cuánto ocupan los juegos de PS3 en *Blu-ray*?
ÁLVARO CANTERO LOZANO, VÍA E-MAIL.

❶ En cierto modo, más que un rumor es una noticia, un hecho totalmente comprobado... Lo malo es que es un modelo específico para el mercado coreano y que la diferencia de tamaño es insignificante. La versión de **PS3** específica para Corea, con más disco duro, llevará 80 GB de serie.
❷ Tras de una acalorada deliberación entre los miembros de la redacción, declaramos un empate técnico entre *Oblivion* y *MotorStorm*.
❸ Todo depende del juego. Algunos títulos, como por ejemplo *Virtua Fighter 5*, entrarían perfectamente en un DVD normal y corriente (aunque la versión final del juego esté «grabada» en *Blu-ray*), mientras que juegos de la talla de *Metal Gear Solid 4* necesitan un *Blu-ray* entero... O eso confirmó Hideo Kojima hace meses.

Yu-Gi-Oh! GX Tag Force

Buenas a todos. Os escribo para que me aclaréis un par de dudas:
❶ Pregunté en un centro especializado en videojuegos por el juego





Películas en color verde con cable RGB

Tengo un televisor Sony Wega de 32" de tubo y uso un cable de vídeo en PS3, no el de serie, sino uno que me da una señal RGB. Al poner una película *Blu-Ray* o DVD se vuelve a ver la dichosa pantalla en verde, como pasó en PS2; y al ponerle el cable de serie, la calidad me parece penosa. Mi pregunta es: ¿sacarán alguna actualización para poder disfrutar de esta calidad RGB en TV de tubo o terminarán vendiendo algún cable que vaya del conector HDMI al euroconector SCART RGB para así poder disfrutar del cine?
JESÚS DARÍO TRUJILLO, VÍA E-MAIL.

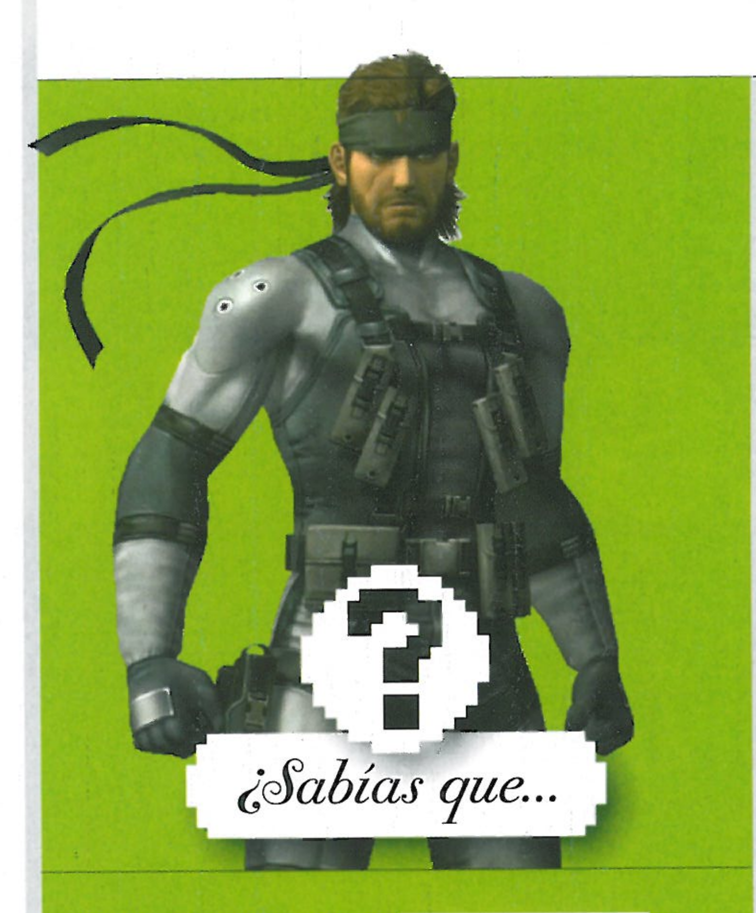
Por desgracia, y al igual que en PS2, lo de la imagen en verde es una medida de protección para evitar la copia ilegal de películas. Lo mejor que puedes hacer es ver los DVD y los Blu-ray a través de un cable S-Video.

de **PSP**, *Yu Gi Oh! GX Tag Force*, y me dijeron que lo habían retirado, o algo así. ¿Es esto cierto? ¿Volverán a lanzarlo o ya será definitivo?
❷ ¿Cuándo se lanza *Tomb Raider Anniversary*? ¿Salen la edición normal y la de coleccionista al mismo tiempo? ¿Cuánto valdrán más o menos?
❸ He oído que **Sony** sacará una **PS3** mejorada dentro de unos 18 meses. ¿Es esto cierto?
❹ ¿Se pueden grabar juegos de **PSone** y **PS2** en el disco duro de **PlayStation 3**?
ENTEOMEGA999@HOTMAIL.COM.

❶ No fueron lanzadas muchas unidades y dudamos bastante que vuelvan a reponerlo en las tiendas, ya que hace tiempo que apareció en el mercado. Te recomendamos que busques en grandes almacenes o, directamente, en tiendas de segunda mano si quieres adquirirlo.
❷ Podrás encontrar el *remake* de la primera aventura de Lara Croft en cualquier tienda especializada. El juego está a la venta desde el día 1 de junio. La versión normal tiene un precio de 49,95 €, mientras que la edición limitada es ligeramente más cara: 54,95 €.



❸ En principio, la única **PS3** «mejor» que la que tenemos en España es la coreana, que lleva un disco duro de 80 GB.
❹ No, lo único que podrás hacer es descargar juegos de **PSone** desde *PlayStation Store* y jugar en **PS3**, o enviarlos por *Wi-Fi* a **PSP** (para jugar con la portátil, por supuesto). En resumen, no podrás utilizar el disco duro de **PS3** para guardar tus juegos de **PSone** y **PS2**.



¿Sabías que...

? Como celebración del vigésimo aniversario de la saga Metal Gear, Konami lanzará en Japón un pack denominado Metal Gear Solid Collection? El pack incluirá Metal Gear Solid, MGS2, MGS3 y MGS: Portable Ops.

? En la PlayStation Store japonesa ya se pueden encontrar títulos de PSone de la talla de Guilty Gear, KOF95, KOF96 y KOF97? Se supone que en breve podremos disfrutar de los títulos de PSone en la PS Store europea.

? Sony ha confirmado el lanzamiento de una secuela de LocoRoco? Aparecerá para la portátil de Sony, al igual que la primera entrega, el día 17 de octubre (en Europa).

? Se rumorea que, tras el remake para PSP, Sony tiene pensado lanzar la tercera entrega de Parappa The Rapper para PS3?

? Capcom tiene planeado el lanzamiento de una versión mejorada de Ultimate Ghosts N'Goblins? Saldrá en agosto en Japón y se llamará Gokumakaimura Kai. Desconocemos si llegará a salir en Europa.

? Irem lanzará R-Type Tactics para PSP? En lugar de ser un shooter de la «vieja escuela», pertenecerá al género de la estrategia por turnos, pero enmarcado en el universo R-Type.

DUDAS MENORES



¿SALDRÁ LOST PLANET EN PS3?

Aunque de ser exclusivo para la consola de la competencia, Xbox 360, ha pasado a ser un título de próxima aparición también en PC, Capcom no ha mencionado PlayStation 3 en sus planes de futuro.



¿SALDRÁ UNA SEGUNDA PARTE DE DAXTER PARA PSP?

Teniendo en cuenta que el juego superó todas las expectativas, no nos extrañaría lo más mínimo que apareciese una secuela para la portátil de Sony. El problema es que sus creadores están algo liados ahora mismo, terminando la entrega para PSP de God Of War.



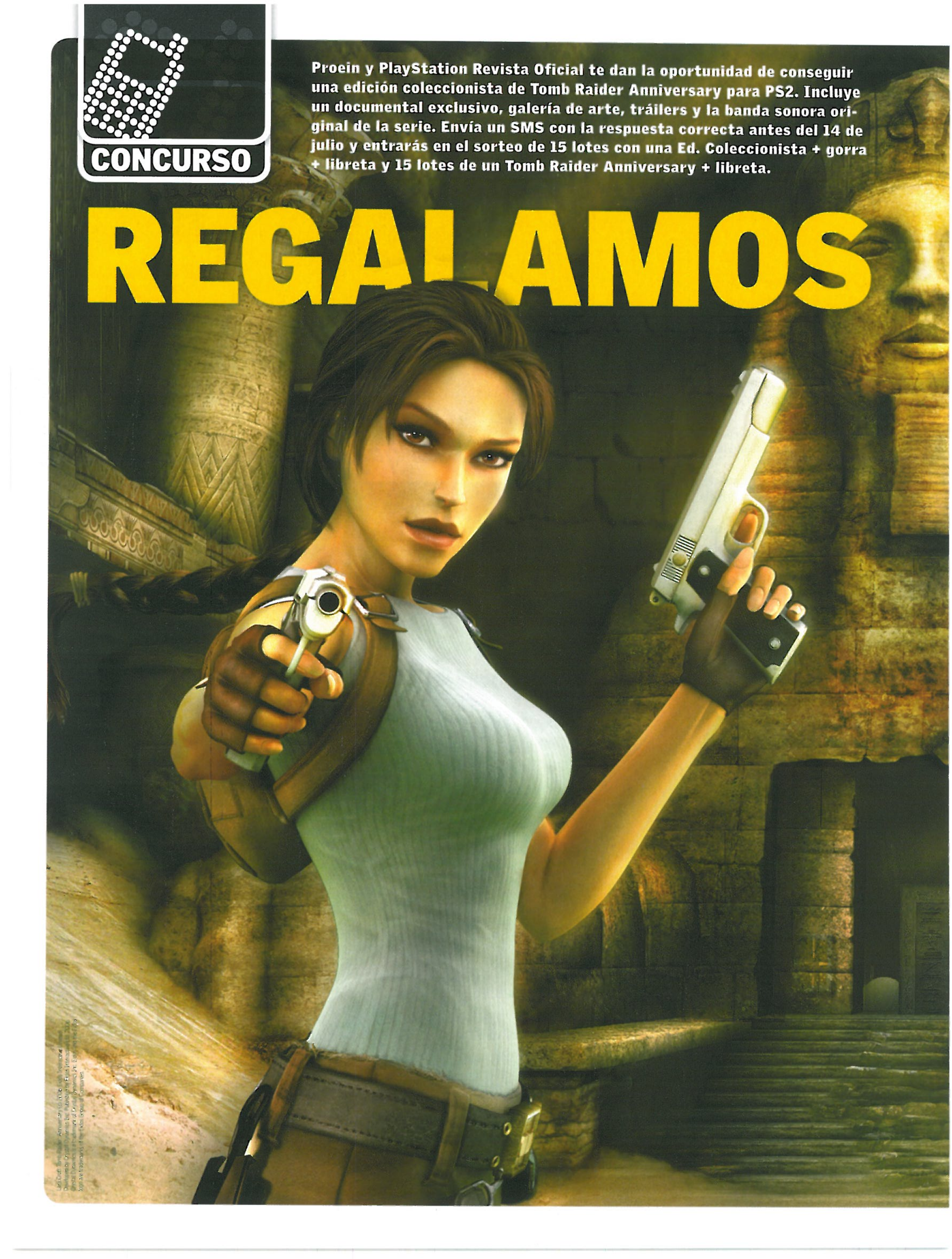
PSP: ¿SOCOM O KILLZONE LIBERATION?

SOCOM es divertido, sobre todo On-line, mientras que KillZone resulta más completo en su desarrollo, en sus posibilidades (también tiene opciones On-line) y su motor gráfico es más espectacular.



¿SALDRÁ PRO EVOLUTION SOCCER 7 EN PLAYSTATION 3?

Aún no se sabe cuándo, pero según Shingo «Seabass» Takatsuka, saldrá y además presentará un nivel de realismo gráfico y jugable nunca visto en la saga de Konami.


CONCURSO
Proein y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir una edición coleccionista de Tomb Raider Anniversary para PS2. Incluye un documental exclusivo, galería de arte, tráilers y la banda sonora original de la serie. Envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de julio y entrarás en el sorteo de 15 lotes con una Ed. Coleccionista + gorra + libreta y 15 lotes de un Tomb Raider Anniversary + libreta.
REGALAMOS



¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra tombps, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: tombps A

¿Cómo se llama la última modelo elegida para ser Lara Croft ?

A) Yolanda González

B) Linda Evangelista

C) Karima Adebibe

Coste máximo por cada mensaje 1,20 € + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de julio de 2007.





REGALAMOS

25 JUEGOS

PlayStation Revista Oficial te brinda la oportunidad de ganar un Valkyrie Profile: Lenneth para PSP. Tan solo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de julio o participar a través de nuestra web para optar a uno de los 25 Valkyrie Profile: Lenneth para PSP que sorteamos.



SQUARE ENIX

PROEIN



PSP

¿CÓMO PARTICIPAR?

¿En qué mitología se basa el RPG de Square Enix?

A) Clásica B) Maya C) Nórdica



POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra valkyrieps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: valkyrieps A

A través de nuestra web

www.revistaplaystation.com

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de julio de 2007.



Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de julio de 2007.





REGALAMOS

20 JUEGOS*

PlayStation Revista Oficial te invita a unirte a la tripulación del Capitán Sparrow. Si quieres conseguir uno de los 20 juegos Piratas Del Caribe: En El Fin Del mundo (a elegir entre PlayStation 2 o PSP), envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de julio.

* A ELEGIR ENTRE LAS VERSIONES DE PS2 Y PSP

¿Cómo se llama el bajel pirata del Capitán Jack Sparrow?

A) La Perla Sucia

B) La Perla Negra

C) La Ostra Azul

¿CÓMO PARTICIPAR?



POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra piratasps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: piratasps A

12+ www.pegi.info
PSP PlayStation Portable
PlayStation 2

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de julio de 2007.


playStyle
Blu-ray
Cine
Música
Cómic
Agenda
Moda
Motor
a Vip
EL SUEÑO DE MORFEO
RAQUEL, JUAN Y DAVID
NOS CUENTAN TODO
SOBRE SU GRAN
AFICIÓN, PLAYSTATION
cine
TRANSFORMERS,
SHREK, PIRATAS DEL
CARIBE Y MUCHO MÁS
música
ENTREVISTAMOS
A LA PULQUERÍA
moda
SOL, PLAYA Y
SURF PARA
ESTE VERANO



RINCÓN DEL JUGÓN: COMPOSITORES DE LUJO PARA LA BSO DE THE CLUB, EL SHOOTER EN TERCERA PERSONA PARA PS3 DE SEGA (OTOÑO'07). RICHARD JACQUES (HEADHUNTER) ES EL RESPONSABLE DE LA MÚSICA PARA UN JUGADOR, CHRIS CHUDLEY (PROJECT GOTHAM RACING 2) PARA MULTIJUGADOR Y JESPER KYD (UNREAL TOURNAMENT) SE ENCARGA DEL TEMA CENTRAL.



BJÖRK
Volta

A pesar de haber sido recibido con reticencias por algún sector de la crítica, la diva del *Pop* electrónico mantiene el máximo nivel de excelencia en ***Volta***. Canciones tan turbadoras e inclasificables como *Innocence*, *Declare Independence* o la emocionante *The Dull Flame Of Desire*, a dúo con Antony Hegarty, merecen contarse entre lo mejor de la islandesa. Genio y figura. /UNIVERSAL



CARLINHOS B.
A gente ainda na sonhou

Hip-Hop, Samba, Metal, Funk, Soul, Batucada, Rock... Todo cabe en la coctelera mágica del gran genio de San Salvador de Bahía, que vuelve a mostrar su talento en un disco colorista, rítmico, poliédrico y avasallador. Consigue derribar todas las barreras estilísticas habidas y por haber en una gozosa mutación que asombra a cada nueva escucha. /SONY & BMG



EFECTO MARIPOSA
Vivo en vivo

Un repaso a los mejores momentos de su carrera, arropado por una audiencia entregada y un puñado de invitados célebres: Coti, Javier Ojeda, Belén Arjona, Pereza... Desfilan todos sus éxitos a ambos lados del Atlántico, además de cuatro canciones nuevas, entre las que destaca la versión inglesa de *No Me Crees*, sintonía oficial de la *America's Cup* de vela. /WARNER



LANTANA
Desorden y amor

Atmósferas vaporosas, orquestaciones fantasmagóricas y corazones a punto de romperse en la arriesgada puesta de largo de esta cantautora. Doce canciones doloridas que escarban sin miramientos en los aspectos más duros de las relaciones amorosas, con un sonido peculiar, quebradizo y barroco, suavemente teñido de melancolía por cortesía de Suso Saiz (producción). Aire fresco. /VIRGIN



THE FRAY
How to save a life

Conflictos emocionales y guitarras a fuego lento en el primer largo de este cuarteto de Denver abonado al clásico sonido *Power Pop*. Su anguloso tema *Over My Head (Cable Car)* alcanzó el Top 10 de la lista de *singles* estadounidense y provocó fiebre en Internet, donde llegó a ser descargado más de un millón de veces a través de la página del grupo. Algunas cosas nunca pasan de moda... /DRO

NATASHA BEDINGFIELD

La llegada de otra diva británica...

La joven estrella, que sorprendió en el año 2002 con su debut *Unwritten*, entró directamente al Nº1 de las listas británicas, para convertirse así en la tercera artista femenina de la historia en conseguir tal hito (tras Bonnie Tyler y Annie Lennox). Ahora vuelve a la carga, armada de otra colección de grandes éxitos potenciales con sabor *R'n'B*, en esa particular línea suya que combina, sin estridencias, los estribillos contagiosos propios del *Pop* con el *Soul* clásico y los sonidos más actuales de la electrónica bailable (*Drum'n'Bass, Garage, Two-Step*...). Como regalo especial, la edición española incluye *Unwritten*, el mayor *hit* de su primer trabajo. Una chica con futuro.

NATASHA BEDINGFIELD N.B.
SONY & BMG







TOP SINGLES

1. **PURE INTUITION.** SHAKIRA (Pure intuition single / Sony & BMG)
2. **HOW TO SAVE A LIFE.** THE FRAY (How to save a life / Sony & BMG)
3. **GRACE KELLY.** MIKA (Life in cartoon motion / Universal)
4. **ME MUERO.** LA 5º ESTACIÓN (El mundo se equivoca / Sony & BMG)
5. **PARA TODA LA VIDA.** ESDM (Nos vemos en el camino / Dro)

LA PULQUERÍA

POR **ANA MÁRQUEZ**

«Somos rock internacional desde el punto de vista surrealista»

Corrido-punk-ska-pasodoble, así es como definís vuestra música...
Sí, es una definición algo loca, pero así es como somos, muy locos. Nuestro objetivo es pasárnoslo muy bien haciendo lo que hagamos, y de ahí que recurramos a tantos estilos de música. Que nos apetece tocar *punk* y mezclarlo con pasodoble, pues lo hacemos.

***Hard* Mariachi, ahora fandango, ¿*La Pulquería* es una parodia de la música folclórica?**
Una parodia en el sentido de que no nos lo tomamos en serio, pero lo hacemos desde el más puro respeto. Simplemente no hemos querido llegar hasta el fondo, no hemos querido aprender a tocar de verdad rancheras... De hecho, el *Hard* Mariachi del primer disco salió tan natural que en este segundo, aunque lo hubiésemos intentado, no habría salido y, si lo hubiésemos hecho, hubiera sido parodiarnos a nosotros mismos.



LA PULQUERÍA |
C'mon Fandango **SONY & BMG**
Bailón y muy festivo, esta vez con nuevos sonidos que se alejan del Hard Mariachi.

¿Qué novedades hay en *C'mon Fandango*?
Este disco es más variado, el primero (*Corridos de Amor*) tenía más tintes folclóricos y jugábamos más con el *Hard* Mariachi... Ahora nuestra inspiración ha sido el *rock* internacional, desde el punto de vista surrealista, claro; sólo hay que fijarse en el título del álbum... Hemos tratado de recuperar el espíritu de *Mano Negra, Guitar Fever*... y ese tipo de «mezcolanzas».

Entonces, ¿os habéis desprendido de vuestro estilo original?
En esencia, *La Pulquería* sigue siendo *La Pulquería* porque continúa haciendo melodías a tres voces, hay una base rítmica cañera, pero hemos dado un regateo al estilo inicial.

Una sorpresa del álbum.
Hemos incluido dos mini-canciones para dar más dinamismo al disco... *La Faucheuse* y *Aloha-me*, este último es un tema que precisaba unos coros sesenteros y mi padre, que fue músico en aquellos años, se ha encargado de ellos. Tienen un tratamiento más añejo, más cutre... No hemos querido darle un punto pretencioso, pues se trata de una «parida» más de *La Pulque*.

¿De qué os gusta hablar en las canciones?
De las grandes pasiones, de la muerte, de la vida en sí y de nuestras vivencias.

De los 14 temas que habéis incluido en *C'mon Fandango*, ¿cuál es el que más refleja vuestro estado actual?
No sé, no hay ninguna que se titule bancarrota... (risas).

¿El lugar perfecto para escuchar vuestro segundo disco?
Evidentemente, en cualquier lugar, por ejemplo, conduciendo, pero nunca a menos del «volumen 7» del radiocasete. Así, *Andy & Lucas* es perfecto para conducir en autos de choque... (risas) y nosotros para conducir por la autopista en coche.

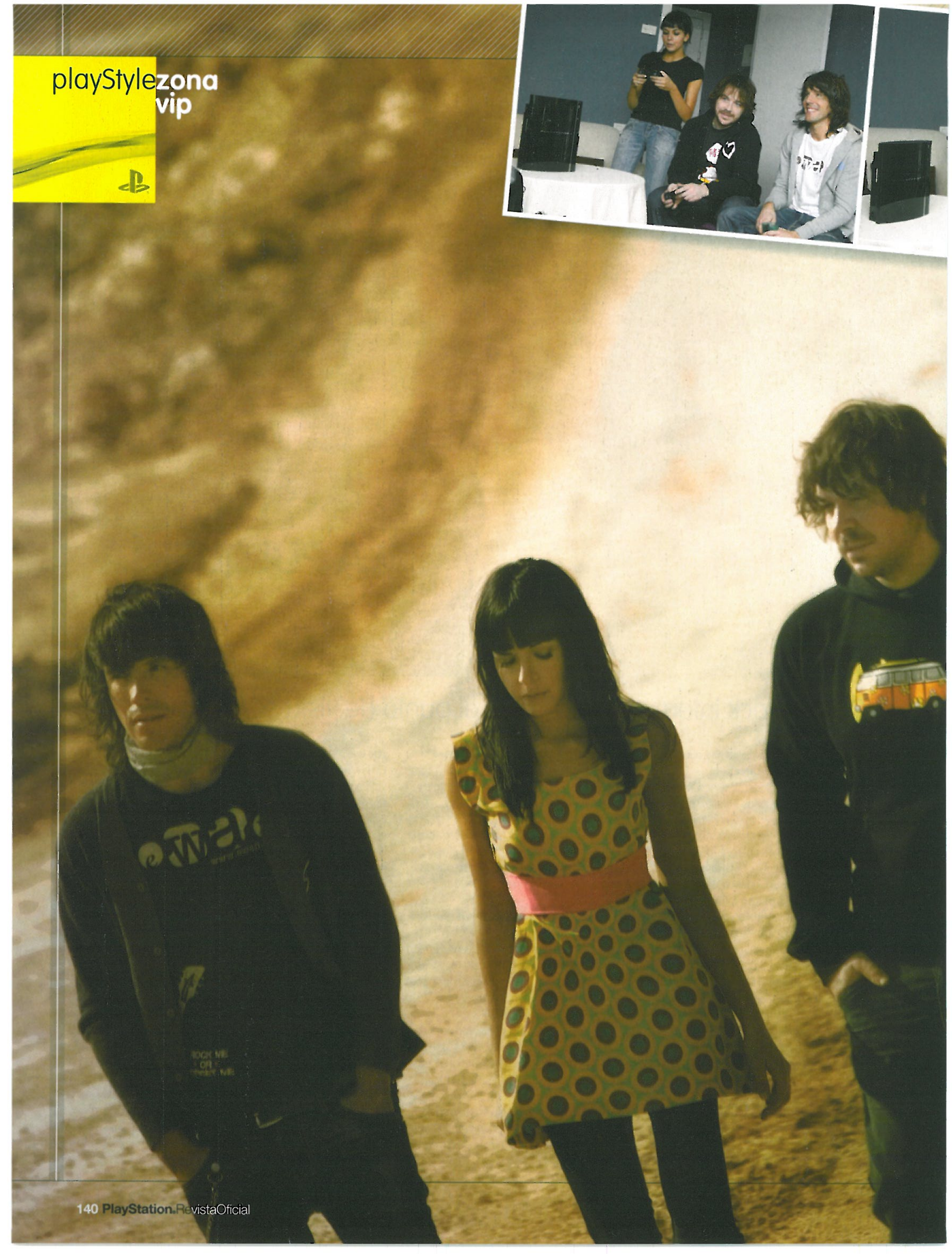
¿*La Pulquería* convertido en videojuego para PlayStation, cómo sería?
Sería una recopilación de minijuegos de habilidad en los que el jugador tendría que repartir tequila en un concierto; evitar que Miguel (uno de los componentes del grupo) se caiga; conseguir que Miguel, montado en una bici, no llegue tarde al local de ensayo... Serían pruebas absurdas que ocurren en nuestra vida cotidiana.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Huracán Romántica (voz), Miguel (bajo y coros), Pancho y Jordi (guitarras) Andrés (batería).

CDETECA
Con Corridos de Amor (2004) inauguraron el estilo Hard Mariachi, ahora se desprenden de él para hacer una «mezcolanza» de estilos.

DE QUÉ VAN
Pioneros, extravagantes y divertidos... Les da igual todo, lo que quieren es pasarlo bien y que los demás disfruten con ellos. Mezclan el rock con cualquier corriente folclórica y sus directos son espectaculares.



Conocen lo que es el éxito, triunfan allí donde van y aún tienen tiempo para echar unas partidas a la Play. Mientras juegan con PS3 nos cuentan qué juegos son sus favoritos y los sueños que aún les quedan por cumplir.

EL SUEÑO DE MORFEO

SE RINDE ANTE EL CONTROL DEL SIXAXIS

Los sueños, sueños son, pero a veces revelan secretos del subconsciente... *«¡uff! Tuve un sueño muy friki hace unos días... yo era un pes medio humano (dice Raquel con su acento canario) y tenía que salvar a otro pes que se estaba quedando atrapado en una ostra, después quería salir a la superficie porque me estaba ahogando... y me desperté».* Luchadora, humilde, ilusionada y con temor a una desilusión sentimental, así sería la interpretación de tales sucesos oníricos según la *Enciclopedia de los Sueños* (Paloma Ball). Y es que no es para menos sentirse así, ***El Sueño de Morfeo*** deja atrás un año de éxitos y ahora se enfrenta a lo que ellos dicen que será su consagración, *Nos Vemos en el Camino*, *«si el primer disco tiene mucho éxito, el segundo es una prueba de fuego, todo el mundo te mira con lupa; aún así, no hemos hecho el álbum con ningún tipo de presión»*, comenta Juan (guitarra eléctrica). Pero nada tienen que temer, a las cuatro semanas de salir a la venta consiguieron disco de Oro (40.000 unidades vendidas) y el *single Para Toda La Vida* se halla entre los más descargados, *«es una lástima que cierta prensa haya relacionado la letra de la canción con mi relación con Fernando; así que, quiero dejar claro que Para Toda La Vida se refiere al optimismo que tenemos*





La factoría de los sueños. En el estudio de grabación se perfilaron los trece temas para hacer de Nos Vemos en el Camino un disco más maduro que el anterior, y es que al sonido folk de ESDEM (como las gaitas) se han unido otros del calibre de la mandolina, el acordeón o el bouzouki.

en estos momentos, a lo felises que estamos por estar donde estamos dentro del panorama musical y que queremos conservar por muchos años lo que hemos conseguido» explica Raquel.

«Aún nos quedan muchos sueños por cumplir» dice David (guitarra acústica) y añade *«nos encantaría que una compañía de videojuegos contara con nosotros para componer la música de un juego», «por ejemplo, la banda sonora de un Tony Hawk's»* señala Juan y Raquel añade *«o que incluyeran una canción nuestra en el próximo Guitar Hero sería una pasada... Lo tengo en casa y me parece un juego muy divertido, aunque es bastante complicado, no consigo dar ni una nota»*. En un año (desde la anterior vez que nos vimos) Raquel se ha convertido en toda una experta en videojuegos. Del *Tetris* ha pasado a juegos más actuales y de distintos géneros, y está deseando probar el *Virtua Tennis* de **PS3**. Quizá esta nueva afición se deba a que durante la gira llevaban a todas partes una **PS2** hasta que se la quitaron, *«nos robaron la consola de la furgoneta, donde jugábamos al PES y a Buzz!, al que estábamos enganchadísimos»*. Ahora están pensando en comprar una **PS3**, pero David teme por su tiempo libre *"me imagino poder jugar con cientos de usuarios de otros países al PES y sé que no tendría fin»*.

MUY PERSONAL

UN PERSONAJE:
Juan: Kelly Slater
David: Lionel Messi
Raquel: Lara Croft

UN JUEGO PARA COMPARTIR:
Juan: Mashed
David: PES
Raquel: Buzz!

CUANDO NO ESTÁS CON LA MÚSICA...
Raquel: Estoy de compras
Juan: Surfeo
David: Soy un friki de los aviones

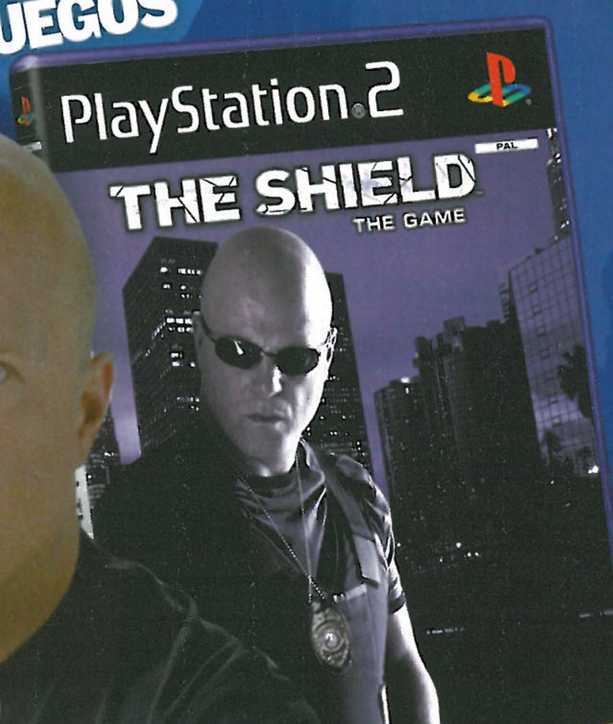


THE SHIELD

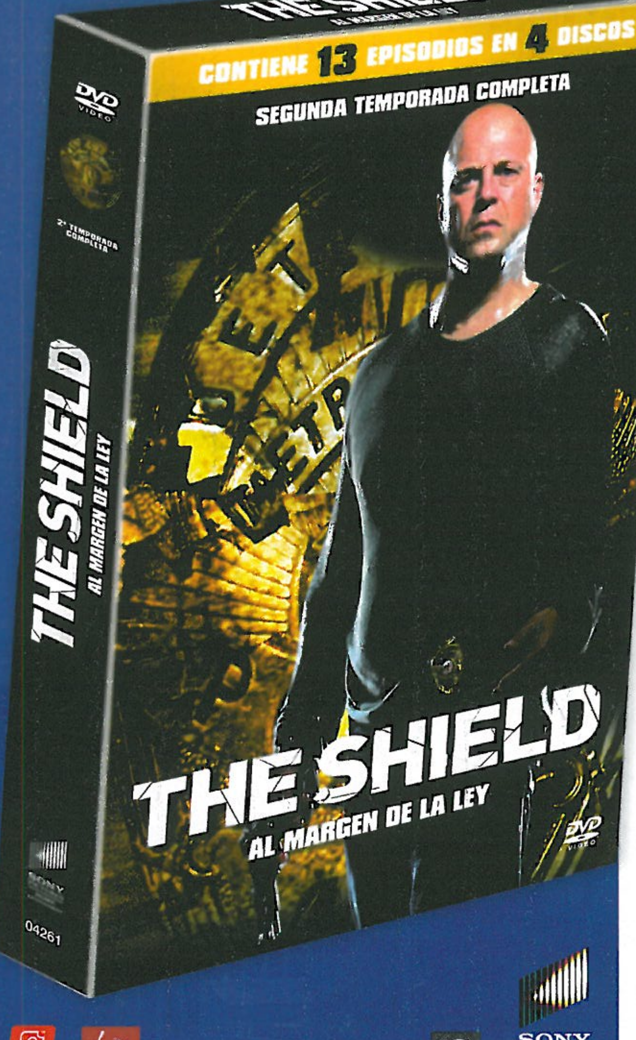
REGALAMOS

15 JUEGOS

PlayStation R.O., Sony Pictures y Virgin Play te invitan a participar en este concurso. Envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de julio y entrarás en el sorteo de uno de los 15 lotes compuestos por 1 juego The Shield para PS2 y 1 pack de la segunda temporada de The Shield en DVD.











PlayStation 2 16+



SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

¿Cuál es la profesión del protagonista de The Shield?

A) Abrillanta-duros

B) Policía

C) Guardaespaldas

¿CÓMO PARTICIPAR?



POR SMS AL 5575

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra shieldps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: shieldps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de julio de 2007.



Son los Transformers. Robots gigantes mutables. Ya nos tienen ganados.

Los fans insoportables, que no pararon de quejarse sin haberla visto.

TRANSFORMERS

POR **PEDRO BERRUEZO**

El blockbuster del año es gigante

Para cualquiera que haya sido niño en los ochenta, la perspectiva de una película basada en la segunda línea de juguetes más idolatrada de la década (la otra, *Masters del Universo*, le llegará el turno tarde o temprano) no puede ser más seductora. Después de las quejas de los *fans* recalcitrantes de rigor, todos ellos con el criterio artístico de un mandril, la película ha acabado aterrizando en las pantallas de todo el mundo, para ofrecer exactamente eso que prometía: robots gigantes procedentes de otro planeta, atizándose con la energía de un tornado, reduciendo a cenizas núcleos de población, soportando impasibles la lluvia de proyectiles que los débiles humanos arrojan sobre ellos y, sobre todo, transformándose. Una y otra vez, de robot a vehículo, de vehículo a robot... ***Transformers: La Película*** es un espectáculo de acción pura no tan familiar como se esperaba en un primer momento, rebosante de cariñosos homenajes a la línea de juguetes original y al primer y soberbio filme de animación. Además, posee un inesperado y agradecido sentido del humor. Michael Bay, siempre tan denostado, ha cumplido. Y Steven Spielberg, el productor, ha devuelto el lustre a su apellido.

Título original
TRANSFORMERS
Director
MICHAEL BAY
Guión
ROBERTO ORCI, ALEX KURTZMAN
Reparto
SHIA LABEOUF, MEGAN FOX, JOSH DUHAMEL, JON VOIGHT
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT

More than meets the eye. Decepticons contra Autobots es la colección de personajes con los mejores nombres de la historia. Megatron en cabeza.

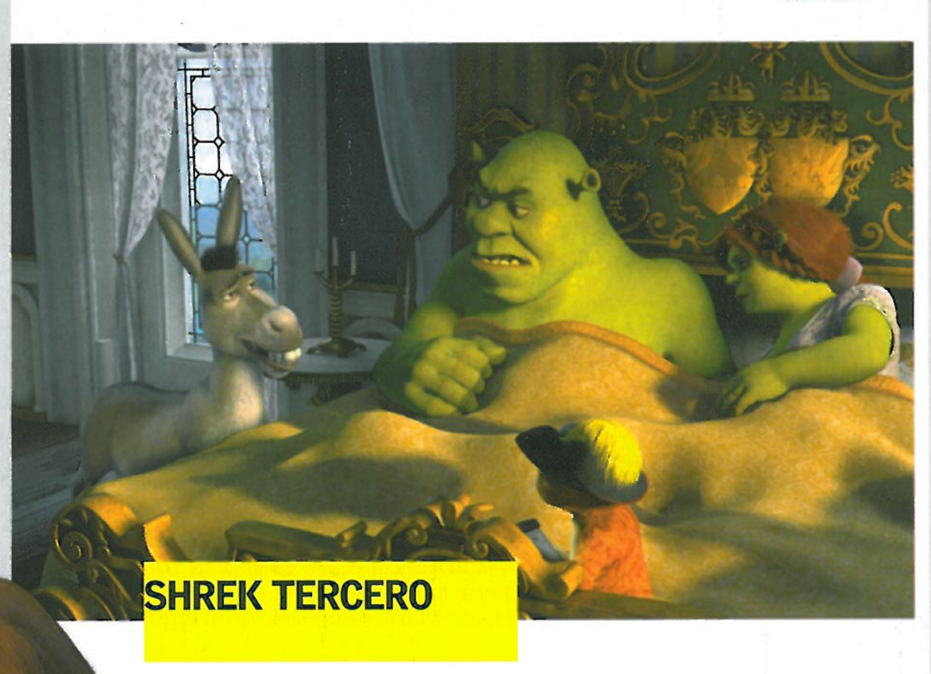


PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO

Jack Sparrow sigue encandilando los mares

En la tercera parte, estos piratas del Caribe vuelven a llegar, ver y vencer en taquilla. De nuevo, ni el guapo Orlando Bloom, ni la bella Keira Knightley, ni el siempre impecable Geoffrey Rush; es el genial Johnny Depp y su particular Jack Sparrow el que hace subir el ritmo de la película... ¡y eso que esta vez tarda bastante tiempo en saltar a escena! El *Stone* Keith Richards interpretando al padre de Sparrow (por si no tenía bastante con haberse caído de un cocotero y esnifar las cenizas de su progenitor) es todo un regalo. Por cierto, después de tres horas de metraje, uno tiene que tragarse los kilométricos créditos enteritos para saber el desenlace final del romance entre Will (Bloom) y Elizabeth (Knightley). Para los impacientes, decir que esta secuencia adicional es más que previsible. La batalla naval final, apoteósica: mezcla de piratería y magia con coreografías imposibles... ¡Si Burt Lancaster levantara la cabeza...! **SEBASTIÁN JIMÉNEZ**

Título original
PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END
Director
GORE VERBINSKI
Guión
TED ELLIOT Y TERRY ROSSIO
Reparto
JOHNNY DEPP, ORLANDO BLOOM, KEIRA KNIGHTLEY, GEOFFREY RUSH
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
BUENA VISTA



SHREK TERCERO

Las complicaciones de la familia política de Shrek

¿Nunca os habéis preguntado qué es de los protagonistas de los cuentos después del «fueron felices y comieron perdices» una vez que príncipes y princesas se casan? Bueno, pues les sucede como a todos: les llega la convivencia conyugal y lidiar con la familia política. Con el particular humor que caracteriza a la saga, el ogro más famoso de animación ahora tiene que tomar las riendas de su dinastía. Con un ritmo frenético a golpe de ingeniosos *gags*, ***Shrek Tercero*** vuelve a contar con un sólido argumento, único y muy entretenido. El nuevo en esto del doblaje es Justin Timberlake, el resto repite. **SEBASTIÁN JIMÉNEZ**

Director
CHRIS MILLER
Guión
CHRIS MILLER, ARON WARNER, ETC.
Reparto
PELÍCULA DE ANIMACIÓN
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT



TOP PELÍCULAS CON ROBOTS



1 Terminator. Bajo la estólida jeta de Arnie se ocultaba este impresionante esqueleto mecánico, el T-800.



2 Robocop. El diseño del policía ciborg molaba mucho, pero quedaba eclipsado ante su gran rival, el letal y tarugo ED-209.



3 Planeta Prohibido. Todo un icono de la ciencia ficción de los 50, el robot Robbie era tan tosco como encantador.



4 El Gigante de Hierro. Vin Diesel ponía voz (en la V.O.) al colosal robot, en uno de los mejores y más emotivos largos de animación de los años 90.



5 Almas de Metal. Un parque de atracciones futurista, robots que se vuelven locos... y Yul Brinner, uno de ellos.

tráilers



FIDO
www.fidothefilm.com

Por fin tenemos un tráiler de buena calidad de esta desternillante comedia canadiense, en el que los zombis son domesticados para convertirse en mano de obra barata, aunque con sus riesgos...



HEARTBREAK KID
movies.yahoo.com

Casi una década después de Algo Pasa Con Mary, Ben Stiller vuelve a ponerse a las órdenes de los hermanos Farrelly en otra comedia romántica con chica guapa, aunque en este caso insoportable.



THE BOURNE ULTIMATUM
www.thebourneultimatum.com

Bourne (Matt Damon) finiquitará su venganza en otro trepidante largo. Ha sido rodado en diversos puntos del planeta, incluyendo Madrid.

No se toma en serio ni a sí misma. Y eso, con tanto autor y pedante suelto, es todo un logro.

Devon Aoki es mona, pero tiene la capacidad de actuación de un mimo con parálisis facial.

POR BRUNO SOL

DEAD OR ALIVE

Tan gozosamente chorra como los juegos de Tecmo

Director
CORY YUEN
Con
JAIME PRESSLY, HOLLY VALANCE, SARAH CARTER, DEVON AOKI
Género
ACCIÓN/COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Audio
CASTELLANO (5.1, DTS), INGLÉS Y CATALÁN 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, CATALÁN
Distribuidora
FILMAX
14,95 €

DVD UMD Con espíritu de serie B y tan desenfadada que a veces roza la comedia absurda, la versión fílmica de ***Dead Or Alive*** sitúa a los personajes de la saga de **Tecmo** en una isla paradisiaca, escenario de los tórridos *DOA Xtreme Volleyball*.

En playas y *dojos* tienen lugar las sucesivas peleas entre casi todo el reparto de los *beat'em-ups* originales (Zack, Hayate, Ryu «*Ninja Gaiden*» Hayabusa, Bayman, Hitomi, Ayane...), aunque el protagonismo de la película recae, casi por completo, en el cuarteto compuesto por Tina, Christie, Helena y Kasumi. Si por algo es famosa la franquicia *DOA*, además de por sus gráficos, es por la neumática anatomía de sus luchadoras. Algo que también queda patente en la película: Devon Aoki es algo sosa encarnando a Kasumi, pero los responsables de *casting* acertaron de pleno con Holly Valance y Jaime Pressly. Meses de duro entrenamiento y la experiencia de Cory «*The Transporter*» Yuen como director consiguen hacer creíbles sus golpes y acrobacias, mientras nos echamos unas risas con una trama tan disparatada que hasta tiene al vetusto Eric Roberts como villano principal. Auténtico cine *trash*, del que ya no queda...

PELÍCULA ●●●○○ **EXTRAS DVD** ●●●○○

Lucha videojueguil y celuloide.

DOA no es el primer filme inspirado en un beat'em-up famoso. Para el recuerdo y la pesadilla quedan Mortal Kombat (con Christopher Lambert, coronado con una panera, haciendo de Raiden), Street Fighter (Van Damme encarnando a Guile) o la chirriante Double Dragon.













100 AÑOS DE «DUKE»

PARAMOUNT EDITA CUATRO CLÁSICOS DEL INOLVIDABLE JOHN WAYNE EN EL CENTENARIO DE SU NACIMIENTO: HONDO, EL GRAN MCLINTOCK, EL INFIERNO BLANCO Y ESCRITO EN EL VIENTO. LOS 4 CON EXTRAS INÉDITOS.



GHOST RIDER: EL MOTORISTA FANTASMA

Con
NICHOLAS CAGE, E. MENDES, W. BENTLEY
Audios
CASTELLANO, INGLÉS, CATALÁN (TODOS 5.1).
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, HINDÚ
Distribuye
SONY PICTURES H.V.
17,99 € (DVD Sencilla)
21,99 € (DVD Edición Extendida)
12,95 € (UMD)
29,95 € (Blu-ray Disc)

No me calientes la cabeza…


Tan bizarra como el cómic original.


Nicholas Gage, sus gestos a lo Elvis… y el pelucón que le han plantado.

DVD UMD BLU RAY Dos conocidos devoradores de cómics, el director Mark S. Johnson (autor de la incomprendida *Daredevil*) y Nicholas Cage llevaron a cabo la tarea de adaptar a la gran pantalla uno de los héroes más bizarros de **Marvel**: *El Motorista Fantasma*. Apoyada en unos buenos efectos especiales, la película logra hacer verosímil ver una calavera ardiente a los mandos de una *chopper*, pero el histrionismo de Cage acaba siendo más cargante que los propios villanos del filme. Mientras su cabeza está en llamas es genial, pero cuando vuelve a su estado normal dan ganas de prenderle fuego. Comercializada en múltiples ediciones, las más interesantes son la entrega *Blu-Ray* y la extendida en DVD, que incorporan 15 minutos de metraje inédito. **BRUNO SOL**

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●○○



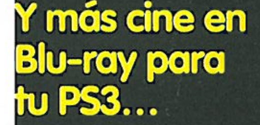
APOCALYPTO

La llamada de la selva

DVD La aventura de una familia de un pueblo nómada precolombino, grabada en formato digital, lógicamente era un producto ideal para recabar en el mercado doméstico. Lo del idioma maya es una simple excentricidad: llevamos un siglo viendo historias de otras culturas traducidas a nuestro idioma contemporáneo. Eso sí, se trata de una excentricidad muy rentable, como ya sucedió con el arameo de ***La Pasión de Cristo,*** que suscitó la curiosidad de miles de espectadores. Pero lo mejor de ***Apocalypto*** son sin duda la fotografía y el ritmo de la historia. Escenas eliminadas y el ***Making Of*** de un complicado rodaje son los extras perfectos. **ISABEL GARRIDO**

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●○○

Con
RUDY YOUNGBLOOD, DALIA HERNÁNDEZ, JONATHAN BREWER, MORRIS BIRDYELLOWHEAD, CARLOS EMILIO BÁEZ,
Audios
MAYA 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
AURUM
20,95€ (Caja Metálica)
18,00 € (Edición Normal)



Y más cine en Blu-ray para tu PS3…

Ni en los meses de verano se detiene la avalancha de lanzamientos en *Blu-ray*. Más de 28 nuevos títulos estarán disponibles en los meses de junio y julio a cargo de las principales «majors». **Sony Pictures** pone a la venta las ediciones BD de *Gothika, Línea Mortal,* y la Versión Extendida de *El Patriota*. **20th C. Fox** edita, entre otras, *Rocky Balboa, Sr. y Sra. Smith, Noche en el Museo* y *Windtakers*. **Warner** lanza *Banderas de Nuestros Padres, La Isla, Diamante de Sangre, Sin Perdón y El Último Samurái*. Y **Buena Vista,** además de las dos primeras entregas de *Piratas del Caribe*, ofrecerá *Con Air, Como Dios, Déjà Vu* y *Hollywoodland*.





THE SHIELD 2ª TEMPORADA

¿Quién vigila al vigilante?

DVD Otra gran serie de TV maltratada por programadores ineptos (al menos en lo que respecta a Telemadrid, que acabó emitiéndola de madrugada y sin promoción alguna). Menos mal que siempre nos quedará el formato DVD, auténtico salvador de las series de calidad. Gracias a él vamos a poder disfrutar de una nueva tanda de las andanzas del corrupto detective Vic Mackey, en su continua lucha por combatir el crimen en el distrito de *Farrington* (L.A.) y sin dejar de sacar tajada por ello. Cruda y apasionante, sus 13 episodios se te pasarán como un suspiro. Y los extras, increíbles: 37 escenas eliminadas, comentarios de audio… **BRUNO SOL**

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●●○

Con
MICHAEL CHIKLIS, WALTON GOGGINS, JAY KAMES, CCH POUNDER, BENITO MARTINEZ
Audios
CASTELLANO E INGLÉS EN ESTÉREO
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS…
Distribuye
SONY PICTURES H.E.
29,99 € (DVD)

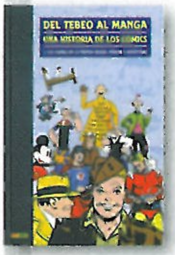


playStyle universos alternativos

Guión
ALAN MOORE
Dibujo
GENE HA,
ZANDER CANON
Editorial
NORMA EDITORIAL
PVP
26 €

libros

DEL TEBEO AL MANGA



Una historia de los cómics

Los Cómics en la Prensa Diaria: Humor y Aventuras es el primer volumen de ***Del Tebeo al Manga***, una colección de doce libros en los que se hace un repaso a la historia del tebeo desde una perspectiva más o menos temática. Este primer tomo analiza el nacimiento del cómic en las tiras de prensa americanas de principios del siglo XX, como una suerte de evolución de la sátira gráfica del siglo anterior, haciendo hincapié tanto en los pioneros del medio (Busch, Töpffer) como en los grandes dibujantes de los diarios y dominicales americanos. Los textos se acompañan con generosos despieces, resúmenes cronológicos y biografías.

Autor
VARIOS
Editorial
PANINI COMICS
Páginas 212
PVP 19,95 €



TOP LIBROS PARA EL VERANITO



1. **LA SOMBRA DEL TORTURADOR** Gene Wolf
2. **LAS ASOMBROSAS AVENTURAS DE KAVALIER Y CLAY** Michael Chabon
3. **IT** Stephen King
4. **FORASTERO EN TIERRA ESTRAÑA** Robert Heinlein
5. **EL MAESTRO Y MARGARITA** Mijail Bulgákov



TOP CÓMICS PARA TENER TIEMPO

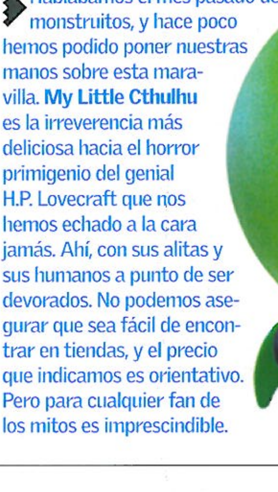
1. **HICKSVILLE** Dylan Horrocks
2. **MALAS VENTAS** Alex Robinson
3. **AGUJERO NEGRO** Charles Burns
4. **ADOLF** Osamu Tezuka
5. **BONE** Jeff Smith

figuras

MY LITTLE CTHULHU

Deliciosamente terrorífico

Hablábamos el mes pasado de monstruitos, y hace poco hemos podido poner nuestras manos sobre esta maravilla. **My Little Cthulhu** es la irreverencia más deliciosa hacia el horror primigenio del genial H.P. Lovecraft que nos hemos echado a la cara jamás. Ahí, con sus alitas y sus humanos a punto de ser devorados. No podemos asegurar que sea fácil de encontrar en tiendas, y el precio que indicamos es orientativo. Pero para cualquier fan de los mitos es imprescindible.

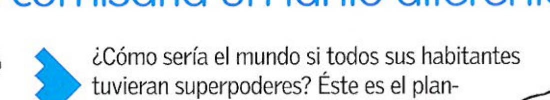




Fabricante
DREAMLAND TOYWORKS
Dimensiones
20 CM.
PVP 30 €



TOP 10



Una comisaría un tanto diferente

cómic

¿Cómo sería el mundo si todos sus habitantes tuvieran superpoderes? Éste es el planteamiendo del que parte ***Top Ten***, una de las series con las que Alan Moore sacudió el *mainstream* norteamericano desde el sello **ABC** hace ya unos años.

La comisaría del Distrito 10 de Neópolis es el epicentro desde el que el guionista británico, con un tremendo Gene Ha y Zander Canon a los lápices, plantea una vuelta de tuerca más al concepto de superhéroe y, por extensión, al género policiaco. La obvia influencia de *Canción Triste de Hill Street* le sirve para construir una historia coral en torno a un grupo de polis con tantos problemas como superpoderes.

Nunca es tarde para recuperar grandes tebeos, y **Norma** reedita esta serie de doce números en un tomo de lujo más que recomendable.



POR STAN BY



Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda

JUNIO 22
ART ON FOAM. Hasta el 2 julio en Barcelona impresionante exposición de surf, skate y snowboard.

JUNIO 23

JUNIO 24
DÍA DE LA MÚSICA. Multitud de ciudades de toda España lo celebrará con conciertos gratuitos.

JUNIO 28
BILBAO BBK LIVE. 21, 22, 28 y 29 de junio con actuaciones de Iron Maiden, Metallica, Red Hot Chili Peppers...

JUNIO 29
URBAN FUNK. Arianna Puello es cabeza de cartel de este encuentro internacional de cultura urbana (28 y 29).

JUNIO 30
FUERTEMÚSICA. Actuarán La Mala, Vanexxa y Buika (entre otros) el 29 y 30 en Fuerteventura.

JULIO 4
UNA DE PALOMITAS EN CASA. A la venta en DVD y Blu-ray la última película de Rocky.

JULIO 6
JUEGA SIN PARAR. Manhunt 2 (PS2 y PSP) y Ninja Gaiden Sigma (PlayStation 3) ya a la venta.

JULIO 7
FESTIVAL MONEGROS. El mayor festival celebrado en el desierto con grupos como Snoop Dogg.

JULIO 8

JULIO 11
HARRY POTTER, LA ORDEN DEL FÉNIX. No te pierdas la peli de la quinta entrega de J.K. Rowling.

JULIO 12
ROXY JAM 2007. Se celebra en Biarritz (11 -16 de julio) el Campeonato del Mundo de Longboard femenino.

JULIO 13
SUMMERCASE. En Madrid (13) y en Barcelona (14) con actuaciones de Mika, Lily Allen y Scissor Sisters.

JULIO 19
FIB. Hasta el 22 de julio, cuatro intensos días con Arctic Monkeys, Kings Of Leon, Fangoria...

JULIO 20
NEXT. Protagonizado por Nicolas Cage, este thriller está basado en el relato de Philip K. Dick (The Golden Man).

JULIO 22
FESTIVAL DE ALMAGRO. 30 Edición del Festival de Teatro Clásico (del 28 junio 22 julio).

JULIO 23

JULIO 24

JULIO 26

JULIO 27
LOS SIMPSON: LA PELÍCULA. No te los pierdas en la gran pantalla.

JULIO 28

JULIO 29

JULIO 30

1
2
3
4
5

EN LA PLAYA COMO KELLY SLATER

Renueva tu traje de baño y atrévete con las nuevas tendencias. Este verano lo que se lleva es el look surfista.

1 Brazalete Diesel en piel y cierre en forma de caja en plata con insignia del mohicano. **125 €**

2 Camiseta de Levi's con imagen de surfista. **35 €**

3 Pañuelo pirata de Levi's con estampado de calaveras. **18 €**

4 Gafas de sol de Oakley con lentes Plutonite y montura ligera. **180 €**

5 Bañador Quiksilver con cierre de corchetes. **76 €**



PARA PIEL Y PIES

Lo más atractivo y práctico del verano

Ya no hace falta hacer vuelta y vuelta sobre la toalla de la playa para estar moreno, Axe saca a la venta una crema hidratante autobronceadora para cuerpo y cara (6 €). Y enamorados nos hemos quedado de estas Havaianas con auténticos dibujos del cartunistas brasileño Caco Galhardo (27 €).







POR ANA MÁRQUEZ

↑ Muy buena relación entre lo que ofrece y el precio final.

↓ Es un poco ruidoso y gasta bastante cuando se pisa el acelerador.

RENAULT CLIO RS, LA COMPETICIÓN EN TUS MANOS

Los frenos son potentes y se conduce con facilidad

No es un deportivo radical, pero sí lo suficiente para hacer vivir este tipo de conducción a los que busquen algo diferente. Así, este pequeño **Renault** sorprende por su eficacia en curvas a pesar de que no equipa una suspensión muy dura. Además, tampoco es de esos «bólidos» que son difíciles de conducir. Se apoya con aplomo en todo tipo de terrenos y la precisión de la dirección es buena, aunque lo cierto es que no es su mejor atributo. Como tampoco lo es el excesivo ruido cuando se pisa el acelerador. Para sacarle todo el provecho al motor hay que llevarlo a bastantes revoluciones, pues no tiene esa viveza de los turbo. No obstante, en bajas es muy suave y nunca da la impresión de que va a empujar con tanta fuerza.

Otro aspecto que hay que destacar es el equipo de frenos, bastante bien diseñado para no tener problemas a la hora de detener el coche cuando se conduce a alta velocidad. Por otra parte, **Renault** ofrece un deportivo muy atractivo a un precio bastante ajustado si se compara con la competencia. Por supuesto, el consumo se resiente si juegas mucho con las marchas y pisas el acelerador.

Los asientos sujetan muy bien y, como todo deportivo, aunque sea pequeño y no muy lujoso, lleva pedales de aluminio. Los neumáticos (con unas medidas de 215/45) son más que suficientes para los apoyos.

Motor **2 LITROS (4 CILINDROS)** | Potencia **197CV**
Aceleración 0-100 Km/h **6,9 S** | Velocidad Máxima **215KM/H**
Consumo medio (L /100 Km) **8,9** | Precio: **21.796 €** |
www.renault.es



De serie. Varios airbags frontales laterales y de cabeza, control de tracción, de estabilidad, reparto electrónico de frenada. Aire acondicionado, volante forrado de cuero regulable solo en altura, ordenador de viaje, guantera refrigerada, cierre centralizado, respaldo del asiento trasero abatible, anclajes Isofix y pedales de aluminio.

FIAT GRANDE PUNTO ABARTH

Frontal muy atractivo y llantas específicas

Lleva un motor turbo de 1,4 litros que rinde una potencia de 155 CV. Con respecto al *Grande Punto* convencional se ha reforzado el bastidor y lleva frenos delanteros de la marca *Brembo*. Aunque todavía no ha llegado al mercado, en **FIAT** están dispuestos a potenciar este modelo con un motor de más de 180 CV. Existe una versión más potente para rallys.



POR MOTOR ZETA



Los premiados posaron con la ministra de Cultura, Carmen Calvo, el presidente y el vicepresidente ejecutivo del Grupo Zeta, Francisco Matosas y Antonio Asensio Mosbah (en el centro), y el director de Tiempo, Jesús Maraña (derecha).

25 AÑOS DE 'TIEMPO'

La revista celebró su aniversario premiando a ocho españoles sobresalientes

Tiempo, semanario de Grupo Zeta, celebró su 25 aniversario con la asistencia de importantes personajes del mundo de la política, la empresa, el periodismo y la cultura. Para festejar su cuarto de siglo de existencia, la cabecera premió a ocho españoles de trayectoria sobresaliente: el médico Valentín Fuster, el cineasta José Luis Garci, la tenista Arancha Sánchez Vicario, la Fundación Vicente Ferrer, el empresario Isidoro Álvarez, los músicos Joan Manuel Serrat y Joaquín Sabina y el ex-presidente del Gobierno Felipe González.

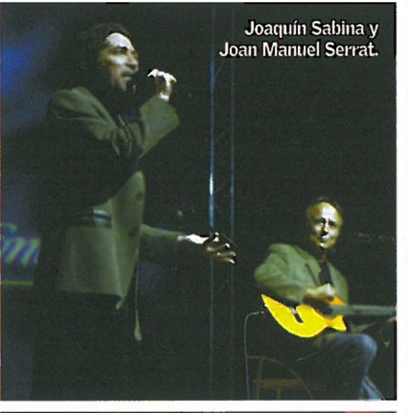
El acto, que tuvo lugar en el Museo Reina Sofía y que fue conducido por la periodista de Cuatro Televisión Concha García Campoy, contó con la presencia de numerosos políticos, entre ellos el presidente del Congreso, Manuel Marín; el del Senado, Javier Rojo; la ministras de Cultura, Carmen Calvo, de Agricultura, Elena Espinosa, y de Vivienda, María Antonia Trujillo; el titular de Justicia, Mariano Fernández Bermejo; el de Defensa, José Antonio Alonso; el secretario de Estado de Comunicación, Fernando Moraleda; el líder del PP, Mariano Rajoy, y el portavoz parlamentario del partido, Eduardo Zaplana.

Tras ser recibidos por el presidente del Grupo Zeta, Francisco Matosas, y el vicepresidente ejecutivo, Antonio Asensio Mosbah, los galardonados agradecieron el homenaje. El director de *Tiempo*, Jesús Maraña, alabó el periodismo "honesto" mientras que Matosas afirmó que la revista "ha sido un altavoz de lo que ha pasado en España y en todo el mundo".

Fuster agradeció a *Tiempo* el haber pensado en los científicos a la hora de conceder los premios y Garci elogió al resto de los galardonados. El representante de la Fundación Vicente Ferrer, Jordi Folgado Ferrer, destacó el papel de la prensa para concienciar a la sociedad sobre la erradicación de la pobreza, mientras que el presidente de El Corte Inglés, Isidoro Álvarez, tuvo unas cariñosas palabras para el fundador del Grupo Zeta, Antonio Asensio Pizarro, así como para los actuales editores del holding. Joaquín Sabina y Joan Manuel Serrat interpretaron a dúo "No hago otra cosa que pensar en ti" y, por último, Felipe González alabó la actuación política de su antecesor Adolfo Suárez y finalizó su intervención diciendo que "en estos momentos, es muy importante en política saber de dónde venimos para tener claro dónde vamos".



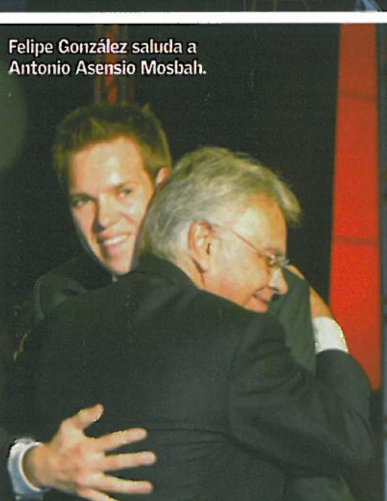
El periodista José María García, a la izquierda, con el vicepresidente ejecutivo del Grupo Zeta, Antonio Asensio Mosbah; el líder del PP, Mariano Rajoy; y el presidente del Grupo Zeta, Francisco Matosas.



Joaquín Sabina y Joan Manuel Serrat.



Arancha Sánchez Vicario con el consejero del Grupo Zeta y editor del diario *Sport*, Josep Maria Casanovas.



Felipe González saluda a Antonio Asensio Mosbah.

El director editorial del Grupo Zeta, Miguel Ángel Liso, y el juez Javier Gómez Bermúdez.

despedida y CIERRE



Un mes más os mostramos las «otras portadas». Como no queríamos herir sensibilidades de ninguna de las dos aficiones, al final decidimos plasmar en la misma portada a Sergio Ramos y a Ronaldinho, los protagonistas de la carátula de FIFA 08.

¡Que llamen a la policía estética! Solo un personaje rompe la armonía de esta foto de bellas mujeres y muchachotes fornidos. Adivina quién es Mortadelo...

Diego se entrena para enfrentarse con soltura a sus nuevas labores en Interviú.

Dos pistolas. Lara apuntaba con sus artrones que, por si acaso, posaron muy modositos sin atreverse a soltar un solo pellizco a salva sea la parte de la ciberdiva. Mirad la boca de piñón del de la izquierda...

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO FINAL FANTASY XII

José Tornero López (VALENCIA)
Manuel A. Jurado Montes (CIUDAD REAL)
Jacobo Porto Caride (ORENSE)
Concepción Saavedra Matesanz (LA CORUÑA)
José E. Centén Martín (MADRID)
Javier García Tarifa (GERONA)
Pilar González Nieto (SEVILLA)
Pilar Monje Pascual (MADRID)
Jesús J. Moreno Valenzuela (LOGROÑO)
Laura M. Ramos García (ASTURIAS)
Elisabeth Ayambo Saavedra (MADRID)
Verónica González López (SALAMANCA)
Encarnación Costa Hermoso (MADRID)
M Carmen Arimany Arimany (BARCELONA)
Íñigo Gil-Albert Marín (ZARAGOZA)
Rubén Colino García (VALLADOLID)
Blanca Fernández López (CÓRDOBA)
Marta Morales López (ZARAGOZA)
Estela García Romacho (ALMERÍA)
Abraham García Romero (HUELVA)

CONCURSO FREE RUNNING

Pedro Gutiérrez Muñoz (MADRID)
Víctor Ibáñez Villegas (CÓRDOBA)
Pedro J. Castillo Timoner (CASTELLÓN)
Abel Botella Cid (GERONA)
Miguel A. Fernández Vázquez (VIZCAYA)
Sergio Prieto Presto (VIZCAYA)
José M. Martínez Esposito (BARCELONA)

CONCURSO DEVIL SUMMONER (Virgin Play)

Ganador de juego, ilustración firmada y BSO:
Andrés H. Ibáñez Ortiz (BURGOS)

Ganadores de juego y BSO:
Luis Arcas Ramón (VALENCIA)
Santiago M. Peralta Espinosa (MÁLAGA)
Oscar Bermúdez Solórzano (LEÓN)
Daniel Gutiérrez Crespo (MADRID)
Santiago Jiménez de la Falla (SEGOVIA)
María Munuera Amor (ALICANTE)
Daniel Peñalver Contreras (MADRID)
Juan A. Fernández García (MADRID)
Juan C. González Martín (MADRID)
Mª Jesús Vaquero Sanz (SEGOVIA)
Pedro Jiménez (SEGOVIA)
Tomás Navarro González (BARCELONA)
David Vázquez Castaño (MADRID)
Francisco Chamón Roig (ALMERÍA)
José C. Castillo Márquez (MÁLAGA)
José L. Guijarro Machi (VALENCIA)
Rubén Ibáñez Martínez (ALICANTE)
Miguel M. González Román (GUIPÚZCOA)
José M. Montero Ortiz (SEVILLA)



FLEXIS
3085
ANASTASIA MAYO SEXY VEGAS
9585
MOBILE BRAIN TRAINER
Respuestas Posibles:
3607
RELATO EROTICO INTERACTIVO
ELIGE TU FINAL
DESEOS OCULTOS
3024
© SEGA Corporation, 2006. Produced and published by iFone under licence from Sega
SONIC THE HEDGEHOG
7741
Envía CLIK CÓDIGO JUEGO Al 5888
Ej: Envía CLIK 7741 al 5888 para jugar al SONIC
MotoGP3 and © 2005 Dorna Sports, S.L. are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. THQ, THQ Wireless and Madtap are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved
motogp 3
1436
50:50
24
¿Qué es alguien nacido en Riga?
A: Letón
B: Lituano
C: Lapón
D: Estonio
50 por 15
1836
WORMS
2610
STAR WARS
1050
Sexy Shangai
1459